Workbench release.   historical memory

AMIGA

1985 / 2013

Da Informatica a Religione

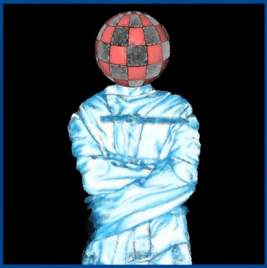
Workbench1.3













commodore computer blog

Amiga, da informatica a religione
1985 – 2013

commodore computer blog

"Only Amiga makes it possible"

Prefazione

Il presente saggio riassume alcune riflessioni nate in circa tre anni di convivenza virtuale con la superstite comunità Amiga, della quale nel dicembre 2009 ignoravo persino l'esistenza. Alla ricerca di informazioni utili su come poter riparare il mio Amiga 1200, riposto in armadio ben 14 anni prima, con enorme sorpresa venni a conoscenza di questo residuo gruppo di persone la cui passione viscerale e a tratti morbosa per Amiga, è rimasta viva fino a oggi a partire dal lontano 1994, anno nel quale Commodore scomparve dal panorama informatico e tecnologico. Da allora questi appassionati utilizzano quotidianamente Amiga o macchine a loro giudizio eredi di Amiga, fermamente convinti che la storica piattaforma informatica sia ancora "viva", attuale e adatta a soddisfare le principali necessità dell'odierno utente medio di personal computer, anche se priva del supporto e dell'attenzione che godeva oltre vent'anni fa quando Amiga viaggiava sulla cresta dell'onda. Questa scena amighista si presenta ad un occhio estraneo come complessa e variegata, divisa in differenti fazioni o scuole di pensiero, dove spesso le discussioni vertono sul confronto aspro e litigioso di alcuni sistemi operativi di "nicchia" ispirati all'originale Workbench.

"Amiga, da informatica a religione" non è da considerarsi la storia di Amiga, o della Commodore, già dettagliatamente trattate in diversi libri e documentari; è piuttosto l'analisi di un fenomeno forse unico nel suo genere, riguardante la lenta trasformazione del modo di concepire un'antica realtà informatica lungo il particolare e tortuoso tragitto anticipato dal titolo dell'opera stessa.

Genesi

Nel lontano 1985 a New York e in grande stile, Commodore International presentò al mondo degli appassionati di informatica il nuovissimo Commodore Amiga 1000. Tra le immagini più suggestive di quell'evento troviamo Andy Warhol impegnato a elaborare il volto digitalizzato della cantante modella e attrice Debbie Harry (Blondie.)



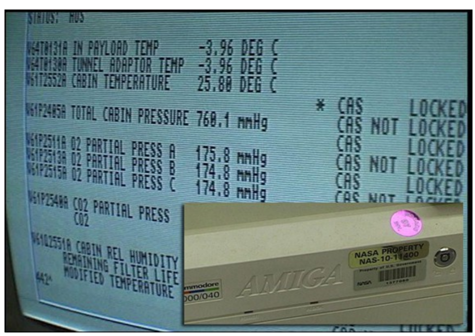
Semplici gesti che oggi, dopo quasi trent'anni, vengono quotidianamente replicati da milioni di persone grazie ai tanti software di fotoritocco e grafica 2D esistenti, commerciali ed open source.

Erano gli anni in cui impazzava l'amore tra le famiglie e il fiorente mercato dell'Home Computer, dove la parte del leone toccava proprio alla pionieristica Commodore e i suoi ottimi prodotti, tra i quali troviamo i principali successi Vic=20, C=64,

oltre a dei passi falsi come il C=16 e il Plus 4. Dopo l'uscita di scena del padre fondatore Jack Tramiel che andò a dirigere l'Atari in crisi, la grande C= vinse la decisiva disputa legale proprio con la stessa Atari, riuscendo così a mettere definitivamente le mani sull'intera tecnologia del progetto Lorraine alla base di Amiga, al fine di creare una nuova famiglia di personal computer che visse complessivamente dal 1985 al 1994, vale a dire per tutto il resto della vita di Commodore.

Atari aveva finanziato per prima il prototipo Lorraine, in seguito chiamato Amiga, ma era interessata al solo chip grafico dell'architettura proposta dal team capitanato da Jay Miner, quindi possiamo ritenere una fortuna l'acquisizione di questa tecnologia da parte di Commodore che pur cambiando qualcosa del progetto originale ed estromettendo infine gli stessi creatori, ne fece un personal computer di enorme successo.

Amiga irruppe così nella scena, sconvolgendo l'intera dimensione informatica di quegli anni, con il suo irresistibile fascino frutto di una concezione allora moderna ed avanzata; grazie quindi al suo sistema operativo multitasking dotato di un'intuitiva interfaccia grafica ad icone e finestre, alla sua architettura che sfruttava dei complessi coprocessori, a delle capacità sonore evolute, il tutto al servizio di una cpu potente e facile da programmare, il Motorola 68000. Tutte caratteristiche che portarono in breve tempo allo sviluppo di ottimo software sia professionale che ludico dove le capacità grafiche e sonore di Amiga raggiungevano il massimo risultato in termini di resa. Con tali numeri a disposizione il gioiellino di casa Commodore era una macchina molto duttile, forte di un impareggiabile rapporto prezzo prestazioni e per tanto potenzialmente utile in qualsiasi ambito informatico. Non bisogna affatto stupirsi se negli anni successivi i computer C=Amiga sarebbero finiti nelle stanzette di tanti fortunati adolescenti con il modello A500 o nei laboratori della NASA con gli esemplari high-end, divenendo un nuovo brillante astro nel firmamento delle tecnologie informatiche.



Passione e declino

- Fatemi vedere qualcosa, qualunque cosa
- Non siamo computer Sebastian, siamo organismi

In questo dialogo del celeberrimo Blade Runner (1982), i replicanti della serie Nexus 6 rispondevano stizziti all'ingenua richiesta dell'ingegnere biomeccanico J.F. Sebastian, ricordandogli la differenza esistente tra macchine e forme di vita. In effetti nell'immaginario collettivo degli anni '80 il computer riscuoteva enorme successo perché oltre ai diversi impieghi da strumento di calcolo, taluni anche molto noiosi, si trattava di una tecnologia informatica che se programmata a dovere poteva sbalordire l'utente con animazioni a colori e melodie polifoniche, nonché divertire quando tale scenografia digitale diveniva interattiva come ad esempio nei videogiochi.

Un fenomeno che ha contraddistinto l'intera esistenza Amiga è stato certamente quello della pirateria software, con tanti gruppi di coder (cracker) specializzati nella neutralizzazione dei sistemi anticopia del software commerciale. Le copie così "sprotette" molto diffuse in quel periodo, venivano firmate con delle animazioni grafiche create dagli stessi cracker, esigue in termini di spazio occupato su disco e infine viste da milioni di giovani subito prima di caricare il proprio gioco preferito.

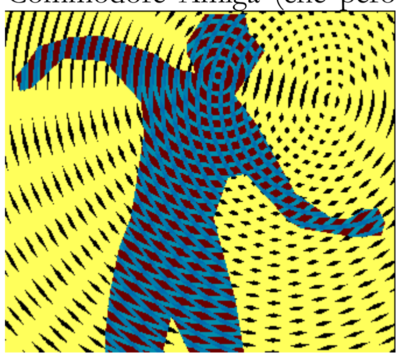


Il messaggio subliminale di Lotus 2 della Gremlin

Esplodeva la cosiddetta demoscene, ambito nel quale Amiga era di certo l'ideale catalizzatore per le abilità di tanti giovani programmatori a causa della massiccia produzione ludica esistente e a una base hardware da sogno per la programmazione in assembly, cioè il linguaggio con il quale il programmatore dialoga a basso livello con l'hardware, arrivando a sfruttare le risorse disponibili in modi impensabili. Le demo grafiche Amiga di solito occupavano un dischetto da tre pollici e mezzo; pensate che oggi come supporto di memoria portatile abbiamo comuni memorie da 8 e 16 giga-byte dotate di una capacità d'archiviazione pari a decine di migliaia di volte quella degli storici floppy disk utilizzati negli anni '90.

In queste produzioni dall'indubbio valore tecnico ed artistico era spesso presente della primordiale grafica 3D, con interessanti forme geometriche tridimensionali che mutavano la propria struttura in tempo reale. L'obiettivo era per tutti creare la demo più impressionante, farsi conoscere e vincere competizioni anche a livello internazionale (tutt'ora esistenti, Amiga inclusa.)

Quando i Pc Ms-Dos della famiglia 8086 (che da ora in poi indicheremo come x86) iniziarono a montare cpu molto più potenti del MC68000 (68k) e schede grafiche dalle capacità superiori a quelle del chip grafico Denise dei Commodore Amiga (che però operava nell'architettura complessiva del chipset custom noto come OCS*), l'amighista rispondeva estraendo un dischetto da qualche ricolmo scatolo, inseriva la demo nel drive del suo Amiga e con questa intratteneva amici e nemici in diversi minuti d'intenso spettacolo audiovisivo pressoché inesistente nel mondo dei personal computer professionali x86, cioè in quel ramo dominante che avrebbe infine vinto la competizione più importante, quella evolutiva.



Molti di voi leggendo queste righe ricorderanno quel periodo con molta nostalgia ed è facile capire che in quegli anni si era quasi tutti giovanissimi in un'età nella quale è istintivo parteggiare o

* Original Chip Set, denominato così all'introduzione del successivo Enhanced Chip Set

riporre una fede cieca per qualcosa. Però con il senno di poi, possiamo renderci conto che già da allora aveva origine un primo distacco dalla realtà, grazie anche all'abilità estrema dei programmatori che nei primi anni '90 conoscevano l'hardware Amiga come le proprie tasche.

Gran parte della produzione relativa alla piattaforma Amiga era quindi piuttosto anarchica e lontana dalla direzione infine presa dallo sviluppo di software professionale e ludico. Quella situazione può oggi essere vista come qualcosa di estremamente affascinante, tant'è che esistono ancora dei team di coder impegnati a programmare delle demo Amiga Aga*.

Storia dimostra che si trattava di un modo già antico di pensare e intendere la programmazione, che non guardava avanti e non contemplava l'eventuale futura evoluzione di Amiga nel periodo in cui lo sviluppo tendeva a distaccarsi dalle istruzioni del linguaggio macchina, astraendosi dall'hardware, a causa della crescente complessità del software. Commodore aveva fornito delle linee guida per lo sviluppo su Amiga, pubblicando anche tutta la documentazione necessaria riguardante il sistema operativo e sebbene la cosa non interessasse minimamente la demoscene data la sua natura intrinsecamente anarchica, pure tra i migliori produttori, specie in ambito ludico, c'era chi non si mostrava propenso a seguire tali dettami facendo spesso e volentieri a modo loro, incapaci di trovare il giusto compromesso tra l'esigenza di colpire l'utente e la pulizia del codice.

Pur non volendo assolutamente mancare di rispetto o minimizzare alcuni dei software professionali nati per Amiga negli anni d'oro (Cinema4d, Lightwave 3D, Scala), la sua identificazione come macchina da gioco era invero piuttosto azzeccata, tant'è che ancora oggi diversi ex amighisti riconoscono nelle console da gioco lanciate nel mercato, generazione dopo generazione, un carattere simile ad Amiga. Infatti ogni console segnerà al lancio il nuovo standard tecnologico per la produzione di videogames, finendo con l'essere spremuta a fondo in un arco di tempo piuttosto lungo (dai cinque ai sette anni) nel quale l'hardware di partenza diventerà inevitabilmente obsoleto, ma senza mancare di stupire e coinvolgere l'utente fino alla fine. Anche Amiga ebbe il suo canto

* Advanced Graphics Architecture, l'ultima evoluzione del chipset Amiga lanciata da Commodore prima del fallimento

del cigno con alcuni ottimi giochi pubblicati negli anni seguenti alla dipartita di Commodore. Basta citare Pinball Illusion AGA del 1995 che ben si adatta a quanto fin'ora detto; ultimo gioco prodotto per Amiga dai Digital Illusions (DICE), team di coder nato nella demoscene sotto l'acronimo TSL e oggi autori del più evoluto motore grafico 3D esistente, oltre che essere noti per la serie Battlefield.

All'epoca l'etichetta di console da gioco poteva suonare come un dispregiativo per dei computer con le qualità di Amiga, in quanto il videogame non era ancora stato sdoganato ad un pubblico più ampio e adulto come avvenne soltanto grazie alla gloriosa Sony Playstation, dotata di ottime capacità nella grafica 3D, che traghettò il videogioco dalla sua prima era ad una completamente nuova.

Lo stesso Microsoft Windows ha oggi nella pubblicazione di giochi un asso nella manica rispetto alla concorrenza Apple e Linux, anche se con l'apparizione di Steam per Linux sembra che le cose stiano sensibilmente cambiando e nulla esclude che pure Apple possa prima o poi entrare nell'ambito dell'intrattenimento elettronico che tra le altre cose vede in crescita il mercato dei tablet e smartphone.

Il quadro che quindi emerge da queste iniziali premesse storiche è quello del passaggio da un'indiscussa condizione di supremazia tecnologica di Amiga nel 1985, al lento ristagnare con il diffondersi di un certo conservatorismo a partire dall'utente finale per nulla propenso a riconoscere le significative e profonde evoluzioni della concorrenza, fino ai vertici dirigenziali della Commodore che pur avendo avuto in cantiere un buon prototipo di evoluzione della propria piattaforma, rappresentata dal chipset noto come A.A.A[*], scelse per l'ultima generazione di modelli Amiga (1992/93) il già citato e meno innovativo chipset AGA (A.A) perché questo garantiva una maggiore compatibilità con il passato, ma senza rivoluzionare, imponendo quindi tutta una serie di pesanti limitazioni che si rivelarono infine fatali.

---

* Advanced Amiga Architecture, prototipo sviluppato dal 1989 al 1993, abbandonato per la progettazione di un altro chipset noto come “Hombre”

L'alienazione dalla realtà

Nell'Aprile del 1994 Commodore International andò in liquidazione volontaria com'è possibile leggere dal comunicato datato 29/04/1994 e prontamente riportato dalle user network dell'epoca.

WEST CHESTER, Pa. (AP) _ Commodore International Ltd., a pioneer in the personal computer industry, said late Friday it is going out of business. The company plans to transfer its assets to unidentified trustees "for the benefit of its creditors" and has placed its major subsidiary, Commodore Electronics Ltd., into voluntary liquidation.

Un fulmine a ciel sereno si potrebbe pensare immaginando ad esempio l'improbabile chiusura repentina di un qualche colosso del settore tecnologico di oggi. Invece la reazione del mondo di appassionati delle macchine Commodore Amiga, seppur colti dal profondo sconforto per la dipartita di quel nome che li aveva accompagnati fin dall'infanzia, non fu proprio l'esatta percezione dell'inizio di un'inevitabile fine. Il periodo storico non era certo quello odierno della notizia in real time, della diffusione di massa e a volte quasi isterica di eventi che riguardano il mondo del mercato tecnologico. Tutte le novità, sia piacevoli che meno, venivano apprese dalla maggior parte delle persone acquistando mensilmente le tante riviste trattanti il mondo dei personal computer, di cui alcune interamente dedicate a Commodore e Amiga. Una di queste testate giornalistiche, oggi liberamente consultabile in rete all'indirizzo www.amigamagazine.info soltanto nel Giugno 1994 avrebbe pubblicato la brevissima notizia della "presunta" chiusura di Commodore, che invece aveva già provato la disperata mossa

della liquidazione volontaria. Spinto dall'eccessivo e ingiustificato ottimismo ostentato da C=Italia, il redattore coglieva così alcuni rumors sull'imminente esito positivo di presunte trattative con l'azienda coreana Samsung, per rilanciare la del tutto infondata ipotesi di un futuro modello Amiga A.A.A* che avrebbe ribaltato la situazione a quel punto divenuta drammaticamente irrecuperabile.

La liquidazione volontaria di Commodore International nel '94 e la chiusura dei battenti a partire dal quartier generale di West Chester, immortalata nel video "*The Deathbed Vigil and other tales of digital angst.*" ad opera dell'ingegnere progettista Dave Haynie, divenne il netto spartiacque tra la comprensibile partigianeria indotta dalle oggettive qualità storiche di Amiga e l'inizio della successiva alienazione dalla realtà con relativo ingresso nell'oscuro limbo dove la speranza sarebbe nel tempo divenuta adorazione cieca di elementi tecnologici obsoleti.

COMMODORE

Nel corso del mese di aprile, sulle reti telematiche internazionali e su qualche giornale di economia, sono apparse notizie relative a un presunto fallimento di Commodore. A questo proposito, abbiamo contattato direttamente Carlo Zambellini, Product Manager di Commodore Italiana, che ha rilasciato telefonicamente le seguenti precisazioni: in seguito alla presentazione del bilancio dell'ultimo trimestre, in cui Commodore, pur riducendo alquanto il proprio passivo - del 90% circa - non è comunque riuscita a tornare in attivo, alcuni importanti creditori hanno mostrato l'intenzione di chiedere il fallimento della società. Commodore è riuscita a ottenere dal tribunale delle Bahamas, in cui è posta la sua sede principale, l'amministrazione controllata per due delle tante società che costituiscono l'universo Commodore (in tutto pare siano una ventina). L'amministrazione controllata, che assicura due anni di tempo per rilanciare la società, è stata concessa a fronte di un piano di risanamento ritenuto credibile dal tribunale stesso. Commodore a questo proposito sta attivamente cercando un socio che inietti denaro fresco nella società e che permetta di effettuare gli investimenti necessari a promuovere Amiga e CD32. A tutt'oggi sono in una fase avanzata le trattative con una grande società coreana che opera, fra l'altro, nel campo dei monitor. Le informazioni fornite da Commodore italiana finiscono qui. A giorni dovrebbe essere reso noto l'esito delle trattative con questa società orientale e il suo nome. L'ipotesi più probabile è che si tratti di Samsung (poco nota forse in Italia, non così all'estero), anche se questo, teniamo a precisarlo, è una nostra personale illazione, condivisa comunque da altri osservatori del settore. A molti, noi compresi, l'idea dell'intervento di una società dalle dimensioni della Samsung fa ben sperare sia per il futuro del CD32, le cui potenzialità rispetto all'attuale mercato delle console sono enormi, sia per il rilascio di un nuovo sistema Amiga in tecnologia AAA che ristabilisca a chiare lettere la netta supremazia tecnologica di Amiga sui sistemi concorrenti.

---

* Chipset purtroppo rimasto allo stato di prototipo e non del tutto operativo

Il comune utente Amiga era in quegli anni anche molto vanitoso, per certi versi simile all'odierno utente Apple follemente innamorato dei prodotti della casa di Cupertino e come quest'ultimo il possessore dei computer Commodore tendeva anch'esso a snobbare prodotti rivali come Pc Ms-Dos, Atari ST e Sinclair. Per tanto oltre al piacere di utilizzare dei computer qualitativamente ottimi, seppur relativamente economici (e qui la similitudine con Apple viene meno) nonché ampiamente supportati dalle software house, vi era anche il godimento dovuto al possesso di prodotti estremamente desiderati da coetanei, amici e colleghi, come il C=64 ed Amiga nelle rispettive epoche.

Che in realtà tirasse una pesante aria di crisi nel periodo immediatamente precedente al fallimento di Commodore era invece già abbastanza chiaro. Nonostante il rinnovo delle fasce high e low end con i modelli A4000 e A1200 del 1992 e il successivo lancio della console dotata di cd-rom (CD32), si iniziava a sentire il peso di una certa obsolescenza. Basti ricordare come a quel tempo era un continuo susseguirsi di novità e giochi per Pc (le storiche avventure della LucasArts, o i primi giochi in 3D della serie Doom/Quake) e sempre meno per Amiga, CD32 inclusa. Fu anche vana l'attesa di tanti amighisti per dei mancati aggiornamenti software di pacchetti professionali o in ogni caso creati per “fare" e non solo per giocare. Personalmente ho inutilmente atteso la versione AGA del potente Amos Professional.

Un ulteriore fattore per il quale si pensava di poter proseguire senza particolari discontinuità era la produzione di ottime espansioni acceleratrici progettate da terze parti. Purtroppo tali schede venivano prodotte in quantità molto minori rispetto alla reale diffusione dei modelli Amiga, cosa che rendeva queste cruciali espansioni particolarmente costose e non accessibili alla maggioranza dei giovani amighisti, magari ancora alla prese con gli studi dove certamente nelle sale computer delle scuole o università non trovavano Amiga, ma ovviamente dei Pc e altrettanto dicasi per l'ambito lavorativo. Quindi modelli come Amiga 1200 e A4000, piuttosto bisognosi di espansioni per potersi mantenere utili e competitivi, spingevano l'amighista verso significativi esborsi economici che considerato il fallimento della casa madre, non erano proprio da intendersi come un buon investimento Nello stesso anno della caduta di C=, Apple entrava nella seconda fase storica

della sua esistenza con il lancio della prima macchina dotata di cpu PowerPC, in aperta competizione con i Pc Intel Pentium destinati nel lungo termine a sbaragliare i processori con architettura Ppc frutto dell'alleanza IAM - Ibm Apple Motorola.

Amiga perse così rapidamente di competitività su tutti i fronti a partire dal suo fiore all'occhiello e cioè l'imbattibile rapporto prezzo/prestazioni. Nel giro di pochissimi anni tutte le storiche software house che fecero grande C=Amiga iniziarono ad abbandonare questa piattaforma, portando i propri progetti su altri sistemi operativi ed hardware. In questo triste quadro di decadenza non possiamo certo tralasciare il problema più grave e dovuto al fatto che dal 1994 non ci sarebbe mai più stata una casa madre che curasse l'evoluzione tecnologica di Amiga, ma solo aziende capaci di roboanti annunci senza mai raggiungere alcun risultato concreto come la tedesca Escom[*] che semplicemente rimise in vendita gli stessi Amiga, solo ormai divenuti obsoleti e costosi.

A quel punto gli utenti Amiga iniziarono logicamente a ridursi drasticamente e coloro che preferirono restare fedeli alla piattaforma amighista in totale declino, stavano passando da una lunga fase di stagnazione all'ingiustificata speranza di un rilancio ormai sempre più improbabile. Parliamo del periodo storico dove l'accelerazione ed evoluzione del personal computer, insieme alle console da gioco, determinarono cambiamenti tali da avere un notevole impatto sulla stessa società umana: multimedialità, interattività, supporti ottici, grafica 3D in tempo reale, il crescente affermarsi del web. La condizione peggiore nella quale trovarsi fermi, senza un solido punto di riferimento e incapaci di guardare al futuro con obiettività. Due mesi dopo il fallimento Commodore morì insieme alla grande C= anche il padre di Amiga, Jay Glenn Miner, progettista di circuiti integrati e fondatore della Hi-Toro in seguito rinominata Amiga Corporation. Purtroppo egli non ebbe modo di vedere l'incredibile evoluzione delle cpu e dei chip grafici (divenuti in seguito gpu), iniziata a partire proprio dal periodo del declino delle macchine Amiga e oggi avviata verso la realizzazione di un antico sogno, il rendering foto realistico 3D in real time.

---

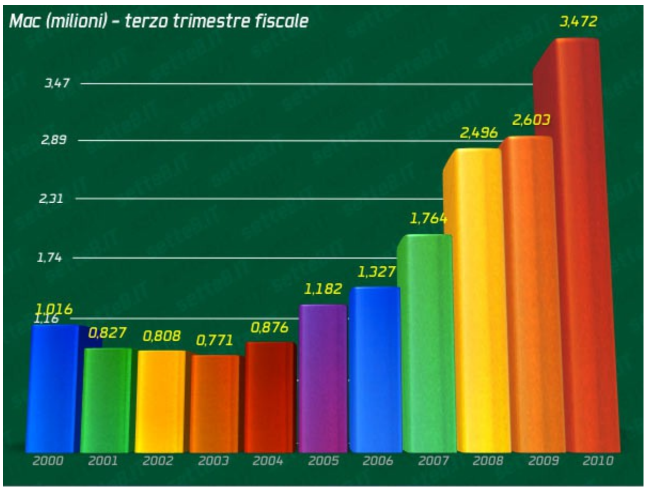
* La casa che infine acquistò tutti i brevetti, licenze e diritti commerciali di Amiga nel 1995. Allora considerata un'azienda piuttosto importante, affidabile e con buone idee per il futuro di Amiga, già l'anno seguente si trovò in enormi difficoltà finanziarie...

I neo amighisti

Quando si parla di un qualsiasi computer moderno è pressoché inevitabile finire per discutere anche del suo sistema operativo. Grossolanamente possiamo definire il sistema operativo come l'insieme di componenti software base il cui scopo è gestire le risorse hardware e permettere l'interazione utente-computer in un ambiente dotato d'interfaccia grafica.
Nell'ambito dei personal computer desktop sappiamo che l'evoluzione tecnologica ha infine premiato l'hardware basato su processori ad architettura Intel x86, tanto che nel 2005 anche Apple ha definitivamente traslocato su questa tecnologia dopo aver prodotto per oltre un decennio macchine dotate di processori PowerPC. Prima di questo passaggio Apple aveva già spezzato la continuità dei propri sistemi operativi in favore del nuovo Mac OS X (2001) basato su OpenStep, riuscendo così a garantire alla propria utenza il necessario cambiamento in modo rapido e indolore, anche perché chiunque utilizza un computer prevalentemente lo farà interagendo con l'os tramite la sua interfaccia grafica e non essendo tutti informatici poco importa quale infine sarà il "motore" che muove tutto, basta che funzioni. E pare proprio che l'operazione abbia funzionato nel migliore dei modi, visto l'aumento esponenziale delle vendite dei Mac Intel a partire dal 2005 con la crescente soddisfazione da parte dei clienti Apple resi più produttivi grazie a sistemi dalla maggior potenza ed efficienza.

Il PowerPC è in procinto di salutare anche le console da gioco finora dominio esclusivo di questa architettura, e ciò probabilmente avverrà già nel corso di questo 2013. Al momento della stesura del

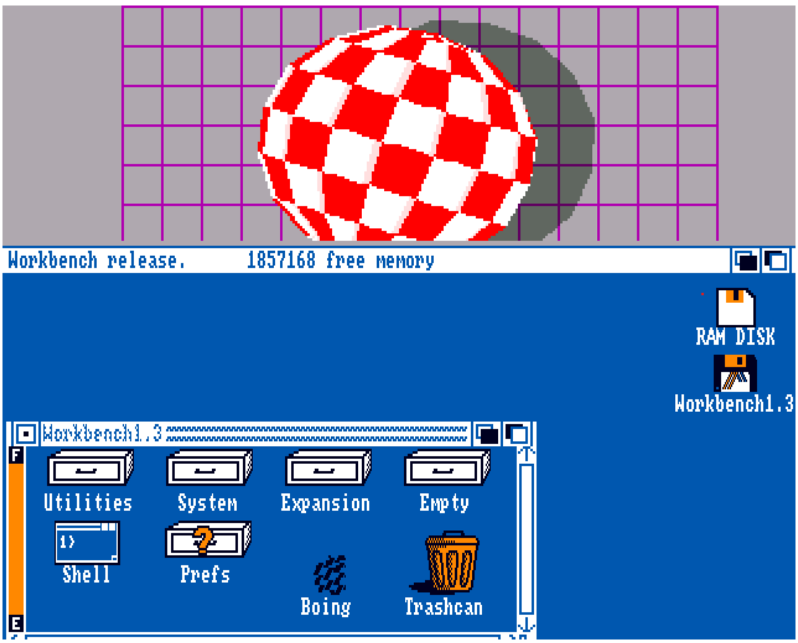
libro e con l'imminente presentazione della next gen (PS4 e Xbox 3), sembra proprio che le prossime console Sony e Microsoft congederanno definitivamente la tecnologia Power di Ibm per affidarsi alle cpu AMD x86. Resta la sola Nintendo aggrappata al Ppc, ma il motivo è da ricercare nel radicale cambiamento che la casa nipponica ha intrapreso con la console Wii, insistendo più sulla progettazione di controller alternativi anziché investire sulla potenza Hardware, come aveva sempre fatto fino al Game Cube.



Impennata di vendite Mac grazie all'abbandono dell'architettura PPC

Tornando quindi ad Amiga, è noto che tra le sue qualità c'era anche il sistema operativo chiamato Workbench e non AmigaOS come oggi viene generalmente inteso; un os decisamente all'avanguardia nell'anno in cui venne proposto al pubblico. Esso era costituito dal microkernel (Exec) dedicato all'esecuzione delle istruzioni fondamentali e risiedente nella rom Kickstart situata sulla scheda madre, contenente anche Intuition (il window system del Workbench), l'autoConfig (attualmente noto come plug and play, inserito dalla release 1.2) e infine anche parte di AmigaDOS dedicato alla memorizzazione dei dati sulla memoria di massa. La struttura principale del sistema operativo Amiga risale al progetto originale Lorraine della Hi-Toro e quindi agli anni 1983/84, mentre alcuni moduli del sistema operativo definitivo sarebbero stati successivamente inseriti da Commodore come l'AmigaDOS derivato dal non molto noto sistema operativo TripOS del 1978.

Una caratteristica estremamente apprezzata del Workbench che ben si sposava con le capacità hardware di Amiga, era il multitasking di tipo preemptive. In poche parole l'utente poteva lanciare da Workbench diversi programmi ed avere la perfetta percezione di una loro simultanea esecuzione, con l'interessante particolarità che questi programmi potevano anche godere di una risoluzione grafica indipendente da quella scelta per il desktop, infatti era possibile passare da un programma all'altro tramite l'operazione chiamata DragScreen, cioè trascinando lo schermo dall'alto verso il basso scoprendo così la schermata sottostante dove risiedeva un diverso programma in esecuzione.



Molto gradita dagli utenti più smaliziati (smanettoni) era la presenza di una linea di comando shell che permetteva l'interazione diretta con il sistema tramite l'inserimento di comandi testuali, similmente a quanto avviene oggi con il terminale di Linux.
Pur trattandosi di un Os indubbiamente avanzato per appartenere alla metà degli anni ottanta, mancava ovviamente di alcune proprietà fondamentali che oggi troviamo in qualsiasi sistema operativo, uno su tutti la protezione della memoria che impedisce a un processo impazzito o corrotto di coinvolgere altri processi

gestiti dal kernel. In casi estremi e neanche rari, come molti di voi ricorderanno, era possibile vedere la mitica schermata rossa lampeggiante: Guru Meditation.



Conclusa questa rapida ed approssimativa analisi del Workbench alias Amiga o.s.[*], che in seguito tornerà utile per comprendere alcuni meccanismi psicologici del culto trattato in questo saggio, vediamo quante e quali versioni del sistema operativo di Amiga sono esistite in modo da poter infine introdurre l'elemento fondamentale di ogni religione e cioè il dogma dei neo amighisti, come da ora in poi preferirò denominarli per distinguerli dall'utenza originale dei computer C=Amiga.

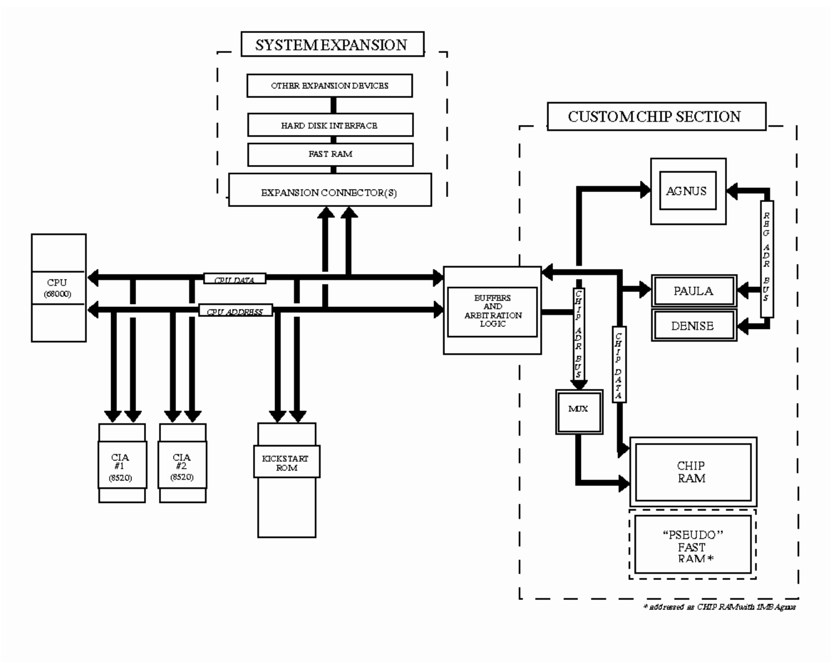
Il Workbench ha contrassegnato l'intera esistenza della famiglia dei personal computer Commodore Amiga e ogni modello veniva fornito completo del set di floppy disk necessario per effettuare l'installazione del sistema operativo, le cui parti fondamentali erano contenute come detto nella rom Kickstart, con la corrispondenza esatta del numero di versione Workbench x.y - Kickstart x.y. Per la precisione, sotto l'egida dell'unica e sola vera casa madre di Amiga mai esistita, Commodore, si va dal numero di versione 1.0 alla 3.0 (con la 3.1 giunta post mortem). Molti anni dopo il fallimento Commodore e con l'acquisizione del codice originale del sistema operativo da parte di vari soggetti, insieme ai brand e marchi annessi, ed esistendo ancora una residua utenza Amiga divenuta tecnologia vintage, arrivarono a cavallo del 2000 due sostanziali aggiornamenti dell'os ad opera di Haage&Partner (incaricati da Amiga.inc, l'attuale inattiva entità giuridica detentrice dei principali marchi):

- AmigaOS 3.5 - 1999
- AmigaOS 3.9 - 2001

* Nel saggio verranno utilizzate le due diciture Amiga o.s. (operative system) e AmigaOS (marchio registrato), il motivo di ciò verrà spiegato a pag. 29

In queste due release il nome Workbench venne relegato al solo desktop environment, con l'adozione definitiva del marchio AmigaOS e fu scelta la Boing Ball come logo ufficiale del sistema operativo, in onore della celeberrima demo nota al pubblico fin dall'esordio della tecnologia Lorraine del 1984.

Tali aggiornamenti riguardavano però un sistema operativo saldamente ancorato all'architettura Amiga, cioè alle cpu della serie Motorola 68k più il chipset custom AGA (e precedenti) tecnologicamente fermo al 1992, vale a dire quasi un decennio di distanza prendendo a riferimento la versione 3.9 di AmigaOS. Un tempo che in informatica equivale ad un'era geologica! Nel frattempo i PC x86 Windows non solo si erano moltiplicati in numero, con prezzi più accessibili rispetto ai computer professionali Ibm compatibili degli anni 80, ma ormai godevano di prestazioni tali da poter emulare piuttosto bene l'architettura originale Amiga che come avrete intuito era alquanto complessa.



L'emulazione software di hardware vintage tramite dispositivi informatici moderni, sempre più potenti, è un fenomeno che riscuote successo perché rende disponibili ai nostalgici tanti vecchi

giochi e tutto quel software mai dimenticato degli anni 80 e 90. Essa aiuta inoltre a comprendere che con la necessaria potenza di calcolo (l'emulazione è onerosa in termini di potenza computazionale) un computer attuale può trasformarsi virtualmente in qualsiasi altro computer/console della storia, perché emulerà il funzionamento di tutte le loro componenti fisiche. L'emulatore Amiga mantiene ancora oggi il nome UAE conferitogli fin dalle primissime versioni quando era ancora inutilizzabile, da qui appunto il nome Unusable Amiga Emulator. Però proprio a partire dal 2000 con l'introduzione della compilazione jit (just in time) per una traduzione dinamica delle istruzioni 68k a x86, l'emulazione Amiga su comuni Pc divenne sempre più efficiente con prestazioni superiori a quella degli Amiga reali. Questa situazione permise il recupero parziale della residua utenza amighista sopravvissuta, la quale scelse di abbandonare la piattaforma fisica ormai con troppi anni sul groppone, per affacciarsi finalmente al mondo professionale dei PC, ma non dovendo per ciò rinunciare ad Amiga o.s. grazie all'emulazione.



Vien spontaneo chiedersi come mai non tutti abbandonarono una piattaforma informatica morta da anni? C'erano i PC Windows con processori anche di fascia economica AMD e Intel, i Mac Ppc Apple, la seconda generazione di console da gioco dotate di grafica

3D (ps2, xbox, dreamcast), che senso aveva continuare ad indossare i panni dell'amighista senza alcun riferimento affidabile, senza nessun avanzamento tangibile e con quel che restava di Amiga conteso in estenuanti dispute legali, nella miseria e povertà di software, tirando avanti con costosissime espansioni?

E' possibile rispondere a queste domande soltanto introducendo due elementi di oggettiva irrazionalità. Innanzitutto Intel e Windows erano profondamente odiate da questo gruppo di persone nel tempo capaci di elaborare anche astruse teorie del complotto, del tutto prive di fondamento, riguardo al coinvolgimento diretto di tali colossi sul fallimento sia di Commodore che di tutti i successivi maldestri tentativi di salvare la baracca da parte di terzi. Oltre a ciò, una qualsiasi evoluzione di Amiga doveva per forza avvenire su architettura PowerPC, un Amiga o.s. x86 era considerato alla stregua di una bestemmia e l'emulazione quasi un'eresia, non per nulla ritenuta impossibile negli anni immediatamente precedenti alla sua completa realizzazione.

Si consolidava così la frangia estremista dei neo amighisti, che proprio a partire dal duemila avrebbe nel giro di un decennio consumato il passaggio della loro visione di Amiga, dal naturale contesto informatico di appartenenza ad uno strutturalmente religioso. Tutto ciò nonostante l'emulazione su piattaforma x86 suggerisse già a quel tempo il conveniente passaggio di consegne tra l'originale architettura vintage a quella dei comuni PC avviati ormai a un inarrestabile trionfo. In pratica si trattava dell'unica via realmente praticabile per far si che si potesse andare avanti quantomeno sul piano dell'OS, visto che la piattaforma hardware varata da C= era ferma all'ultima generazione del chipset custom datato 1992. Esisteva e maturava persino una soluzione che ben si adattava a tale scopo, cioè AROS (in origine acronimo di Amiga Replacement Operating System) che mirava proprio a un'implementazione open source dell'Amiga o.s. , ma astratto dall'hardware originale e quindi trasportabile su qualsiasi architettura come infatti è accaduto su x86 con l'attuale Icaros Desktop gratuito e open source. Ma nulla di tutto ciò avvenne, le dispute legali sui cocci di Amiga e sul codice del sistema operativo proseguirono creando terrificanti ritardi e apparendo ad un occhio esterno sempre più miserabili. Come se ciò non bastasse i neo amighisti passavano la maggior parte del tempo a combattere le

posizioni di amici appassionati come loro, che in modo molto più ragionevole e intendendo ormai Amiga come un Hobby senza più alcuna possibilità di ribalta, suggerivano soluzioni per la creazione di una nicchia basata su Hardware performante come quello x86* Oggi alcuni ex amighisti recitano il mea culpa per quel fatale ottenebramento e iniziale aderenza al nascente fanatismo di natura integralista ed adorazione per il PowerPC. Una chiusura mentale che spinse la comunità residua di utenti Amiga alla successiva e inutile ghettizzazione, avvinghiati a nostalgia e ricordi, sviluppando un comportamento antropologicamente simile a quello delle tribù; sigillati quindi in una “bolla” da difendere ad ogni costo e contro ogni sensata logica.

Certamente alla base di questo forte desiderio c'era la valida "filosofia" dell'architettura Ppc, diversa dagli odiati microprocessori Intel, cioè l'architettura Risc che permetteva l'esecuzione del set di istruzioni ridotto con maggiore velocità rispetto alla classica architettura Cisc (che era anche alla base dei Motorola 68000 oltre che del 8086) e nella metà degli anni '90 le cpu Ppc erano dei processori molto efficienti sotto ogni punto di vista. Altro elemento di familiarità del progetto PowerPC per gli amighisti era il coinvolgimento diretto della Motorola madre di quel 68000 che tanto aveva spopolato a cavallo tra gli anni '80 e '90.

Sebbene Commodore sia fallita senza lasciare nessuna traccia né progetto di passaggio a questa famiglia di cpu per la linea Amiga è piuttosto verosimile supporre che la scelta sarebbe ricaduta sul PowerPC. Alcuni osservatori neutrali ritengono ad esempio che la storia di Apple sia un valido punto di riferimento per capire cosa sarebbe potuto accadere in casa Commodore.

Fatto sta che anni dopo la chiusura di C=, intorno al 1997, l'oggi defunta tedesca Phase5 commercializzò espansioni (rare e costosissime) per i modelli Amiga 4000 e 1200 dotate di doppia cpu, 68k e PPC, con l'intento di favorire il passaggio della residua comunità in una nuova era, ma occorreva a quel punto innanzitutto riscrivere molte parti del sistema operativo, dato che la forzata convivenza di queste due architetture, tra loro radicalmente diverse, in un os ancora legato all'hardware Amiga, non era certo soddisfacente. Bocciata quindi l'ipotesi del passaggio ad x86, soluzione che molto probabilmente avrebbe creato in tutto questo

* In seguito divenuto x86-64 per l'estensione a 64bit del set d'istruzioni

tempo una nicchia informatica Amiga o.s. di un certo spessore, i neo amighisti presero sempre più a cuore la via del PowerPC e ancora oggi nel 2013, pur trattandosi di un binario ufficialmente morto, non riescono in alcun modo a distaccarsene e neanche a porlo lontanamente in discussione. La stessa Freescale (derivata da Motorola) ha recentemente annunciato la fine dello sviluppo di questa tecnologia, oggi relegata strettamente all'ambito embedded dove per altro avanza l'architettura arm.

Quindi come avrete già capito, nonostante i computer desktop Ppc non avessero niente a che fare con Amiga che era un connubio unico di cpu Motorola 68000 e chipset custom, i neo amighisti desideravano un sistema strutturalmente simile ai comuni Pc, con porte di espansione standard, pci, agp e usb, ma dotato di processore PowerPC sul quale potesse girare la versione aggiornata (o meglio riscritta) di AmigaOS. Tale desiderio si concretizzò soltanto parecchi anni dopo, quando tutta questa tecnologia sarebbe anch'essa divenuta poco conveniente e tendenzialmente obsoleta, esattamente come all'inizio degli anni 2000 era obsoleta Amiga stessa. Nacque dunque il dogma alla base del culto dei neo amighisti: *"Amiga è l'hardware in cui gira nativamente AmigaOS"*

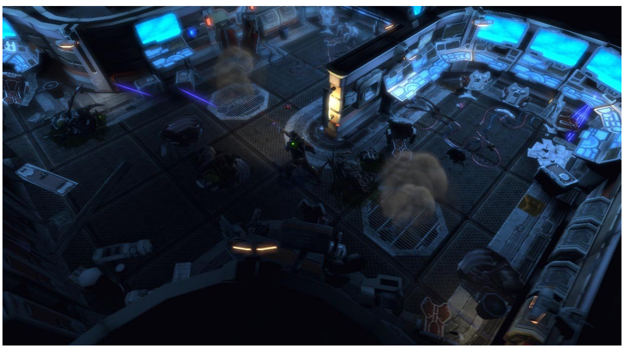
Con tale dogma il nome della storica famiglia di personal computer, creati da Commodore, viene tutt'oggi illegittimamente associato dai neo amighisti ad hardware totalmente alieno alla tipologia di computer fin'ora discussi sotto il nome Amiga, cioè quelli che magari molti di voi conserveranno ancora in cantina o in garage. Tutto ciò senza che nessuna azienda coinvolta in questo affare detenga quantomeno il diritto sul marchio, difatti vengono utilizzati nomi come AmigaNG ed AmigaOne.

Amiga inteso come marchio o brand era in origine ovviamente di proprietà Commodore, ma attualmente è detenuto da Amiga Inc la quale dopo diverse dispute legali ha definitivamente ceduto alla piccola e sconosciuta software house belga Hyperion, il codice originale dell'Amiga o.s. 3.1, insieme allo sfruttamento perpetuo del marchio AmigaOS. Tale Hyperion ha quasi interamente riscritto il sistema operativo per alcuni processori della famiglia Ppc arrivando alla finale pubblicazione di AmigaOS 4 che da ora in poi per comodità chiameremo OS4. Questo sistema operativo dopo dieci anni di lentissimo sviluppo versa in data odierna in un profondo stato di arretratezza, mancano alcune componenti fondamentali

tipiche di ogni sistema operativo moderno (inclusi quelli open source e gratuiti delle distribuzioni GNU/Linux), non supporta le cpu Ppc multi-core, non è dotato di una moderna implementazione di routine destinate alla gestione della grafica 3D, sono assenti i driver per diverse periferiche di uso comune e con il passare del tempo gli update vertono sempre più su parti minori e meno significative dell'OS stesso, lasciando supporre che la sua condizione finale resterà proprio quella di un sistema operativo vintage per costosissime macchine anch'esse dalle caratteristiche hardware obsolete, poiché realizzate pescando dal mercato embedded relativo alla produzione di sistemi special purpose come ad esempio i router. In questo scenario di assoluta desolazione manca totalmente del software professionale, essendo tutto opera di appassionati che per forza di cose non possono garantire una qualità oltre a quella amatoriale; con al più delle release, spesso beta mal funzionanti, di vecchie versioni di noti software open source (Firefox, Blender). In molte occasioni è addirittura preferibile utilizzare ancora del software 68k vecchio almeno di una quindicina di anni, chiaramente eseguibile su OS4 sfruttando l'emulazione, come avviene su Windows Linux ed Apple quando tutti noi desideriamo ricordare i vecchi tempi. Non può neanche esserci un continuo apporto fresco di programmatori perché OS4 è una piattaforma chiusa, un sistema operativo commerciale dal costo di oltre 100 euro, tutto il contrario della via open source che era disponibile con il sistema operativo "Amiga o.s. Like" Aros, che negli ultimi anni ha preso ad evolversi molto più rapidamente di OS4. Per accedere a questo mondo occorrerebbe acquistare uno pseudo clone dei vecchi Mac PPC, ottenuti modificando delle schede router dalle prestazioni molto inferiori agli stessi obsoleti prodotti Apple G4 e aventi un costo finale per il neo amighista, che parte dalle diverse centinaia di euro fino a circa tre mila euro. Ragion per cui l'acquisto di un sistema completo OS4, corrispondente al dogma dei neo amighisti, è da considerarsi in tutto e per tutto un atto di fede. Chiaramente nessuna software house professionale può sentirsi invogliata a sviluppare per un os tanto arretrato senza alcun margine di profitto. E' stato chiesto direttamente al superstite Team17 (potenza dei social network) se fosse possibile prendere in considerazione lo sviluppo su questa piattaforma pseudo Amiga (in particolar modo sul computer X1000

che tratterò più avanti), magari mossi da sentimentalismo, ma questi probabilmente ignari persino dell'esistenza di questa "nicchia" hanno risposto:







Il Dogma

Amiga è oggi come ieri quel computer capace di eseguire nativamente AmigaOS

Questo dogma consentirebbe secondo i neo amighisti di tracciare l'evoluzione di Amiga a partire dal fallimento Commodore fino ad ora, anche se sotto forma di pseudo nicchia del mercato tecnologico. Nonostante gli ex utenti Amiga al mondo (forse milioni di persone) da molti anni credono finita, terminata, morta, conclusa, la storica piattaforma informatica varata da C=, alcune migliaia di persone tra miliardi di esseri umani informatizzati, sostengono invece il contrario indicando un insieme sconnesso di computer detti AmigaOne come evoluzione diretta e coerente di Amiga sotto ogni aspetto, a cominciare da quello tecnico e informatico. Vediamo un po' allora che genere di coerenza è quella dei neo amighisti:

I sistemi operativi che i neo amighisti complessivamente etichettano con AmigaOS sono i seguenti:

- il Workbench di Commodore dalla release 1.0 alla 3.0 (68k) (in seguito aggiornato alla 3.1)
- AmigaOS 3.5 e 3.9 (68k) (dalla release 3.5 il Workbench ritornò ad essere il nome del solo ambiente desktop, e l'os rinominato in AmigaOS)
- AmigaOS 4.x (PowerPC) (tutte le versioni prodotte da Hyperion per una gamma di sistemi dotati di cpu PowerPC)

Gli OS dei primi due punti (che seguendo la terminologia neo amighista indicheremo con OS3) sono stati scritti per gli Amiga

universalmente noti come tali, cioè tutti i modelli la cui architettura è progettata da Commodore. Trattandosi di un ovvio dato di fatto, per queste release di OS3 vale la corrispondenza biunivoca tra:

computer in cui OS3 (Workbench + AmigaOS 3.5/9) è eseguibile nativamente <=> Amiga

Il dogma diviene una definizione non inesatta, ma inutile e ridondante (ci sarebbero anche i cloni hardware come la piattaforma open source Minimig e una recente nuova versione AGA, ma questi esulano dal discorso e dai ragionamenti del libro.) Arriviamo ora al controverso OS4 Ppc, la cui storia è molto travagliata nonché caratterizzata da diverse battaglie legali e della quale al momento ci interessa solo il fatto che la software house produttrice Hyperion è in possesso del codice originale OS3 fino alla versione 3.1. Non è perfettamente chiaro però se e quali parti del codice di AmigaOS 3.9 siano in loro possesso. Quindi sappiamo che i sorgenti originali sono certamente nelle mani di Hyperion; un fattore che nella suggestione complessiva dei neo amighisti avrà l'importante ruolo di feticcio.

L'evoluzione informatica negli ultimi vent'anni ha mandato al macero in ambito desktop le architetture 68k e PowerPC, proclamando vincitrice quella Intel x86, con la recente avanzata di arm che inizia a entrare in questa dimensione grazie ad economici micro computer sempre più prestanti, dai consumi estremamente contenuti e operativi grazie a delle distro Linux dedicate. Alcuni programmatori a conoscenza delle complesse vicissitudini delle "reliquie" Amiga, come ad esempio il codice originale del Wrokbench, non hanno problemi a capire e spiegare il perché della quasi completa riscrittura del sistema operativo OS4 nonostante i sorgenti posseduti da Hyperion. Non c'è alcun bisogno di conoscere il codice legato all'architettura originale, per rifare o realizzare elementi chiave di un OS astraendolo da essa. Grazie all'esistenza fin dai tempi della Commodore di una vasta documentazione tecnica relativa all'Amiga o.s, OS4 è stato preceduto da due sistemi operativi analoghi come Aros e Morphos, il primo progettato per non dipendere in modo stretto da una particolare architettura Hardware e l'altro per i computer Mac G4.

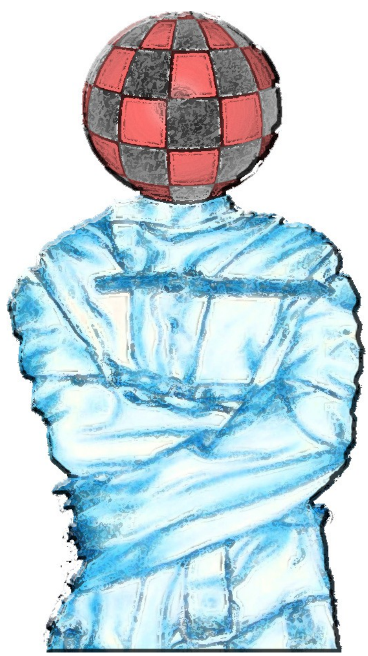
Negli anni in cui infuriava la guerra fratricida tra questi "figli" del sistema operativo di Amiga, i neo amighisti hanno sempre provato a rafforzare le proprie convinzioni di purezza basandosi sul fatto che solo il loro sistema operativo potesse legalmente chiamarsi AmigaOS, nonché l'unico ad avere uno stretto legame con il precedente OS3 grazie ai sorgenti originali a disposizione di Hyperion. Infatti senza la definizione di una stretta parentela tra OS4 ed OS3 che ponga OS4 più vicino al "predecessore" rispetto agli altri due Amiga o.s. Like, il core business di Hyperion sarebbe in ultima analisi fondato sul mero sfruttamento del marchio “AmigaOS” in loro possesso.

OS4 può legalmente essere chiamato con le varianti **AmigaOS**, **Amiga OS** e **Amiga O.S.**, ma nessuna delle tre risale all'era Commodore nella quale come sappiamo il sistema operativo dei C=Amiga era denominato Workbench, o al più AmigaDOS limitatamente alla manualistica originale. E' vero che i programmatori potevano intendere e chiamare il Workbench “Amiga o.s.”, ma ciò a causa della terminologia generica usata nella lettura informatica per identificare il sistema operativo di una macchina o piattaforma con Nomesistema o.s. (es: Windows o.s, Unix o.s). Quindi il fatto che AmigaOS non sia in alcun modo un marchio da ritenersi legato ai Commodore Amiga, evidenzia il primo vizio di forma commesso dai neo amighisti nel tendere ad etichettare gli originali Workbench con un marchio a loro caro semplicemente perché esso è in mano ad Hyperion.

Il codice di OS4 è closed e non si può quindi curiosare su cosa ci sia dentro, tuttavia la logica, insieme a una serie di dati storici, aiuta a capire che fondamentalmente questo legame con OS3 riguarda principalmente la clonazione della sua struttura e riproposizione della “filosofia". I neo amighisti ai quali evidentemente nulla importa di affacciarsi alla modernità, non vogliono (e non possono) rinunciare all'idea dell'esclusivo cordone ombelicale tra OS4 e OS3, pena il crollo dell'intero costrutto mentale che portano avanti quotidianamente da diversi anni, fino a quella che pare essere ormai divenuta una religione informatica. Purtroppo per loro, gli adepti del culto dogmatico AmigaOS, a supporto delle proprie tesi non hanno esibito altro che il giudizio di gradimento verso OS4 da parte di Carl Sassenrath, appartenente al gruppo di creatori

dell'originale sistema operativo di Amiga e pubblicato oltre un quarto di secolo fa. Un giudizio di gradimento dunque e non un'analisi tecnica; soltanto del fumo negli occhi. Risultando persino offensivi nei riguardi di chi aveva provato con calma e pazienza a riportare Amiga in un dibattito quantomeno di natura informatica. Per tanto il filo al quale i neo amighisti restano aggrappati per dar maggior peso al dogma di partenza, più che sottile a questo punto appare del tutto immaginario. E d'altro canto non sarebbe neanche comprensibile quale vanto possa mai essere per OS4 lo stretto legame nel 2013, fino al livello dei sorgenti, con un sistema operativo tanto antico e creato per le risorse hardware di computer vecchi fino a oltre 20 anni fa, ma si sa che negli ambienti fondati sul dogma la ragione e la logica non sono certo prioritarie. Il business degli AmigaOne di fatto è basato sull'applicazione di stickers su Hardware obsoleto supportato di volta in volta da Hyperion con il suo OS4 e cioè dei computer Ppc con il peggior rapporto prezzo/prestazioni di sempre, che nulla hanno da spartire con i Commodore Amiga originali.

Secondo la definizione/dogma fin ora trattata se Hyperion realizzasse un porting di OS4 per qualsivoglia architettura X questa diverrebbe istantaneamente Amiga fosse anche l'hardware di una stampante multifunzione o di un tostapane e a ruota qualsiasi azienda potrebbe apporre l'adesivo AmigaOne con tanti saluti all'evoluzione diretta e coerente da Amiga ad AmigaOne professata fin'ora dai ministri del culto. Tale ragionamento a mio parere spiega il perché Hyperion mai procederà a un porting di OS4 su x86, visto che il loro business trova ragion d'essere anche e soprattutto grazie alle convinzioni di natura dogmatica dei propri clienti, tra le quali rientra anche una sorta di atavico odio e rivalità verso l'evoluta architettura Intel.



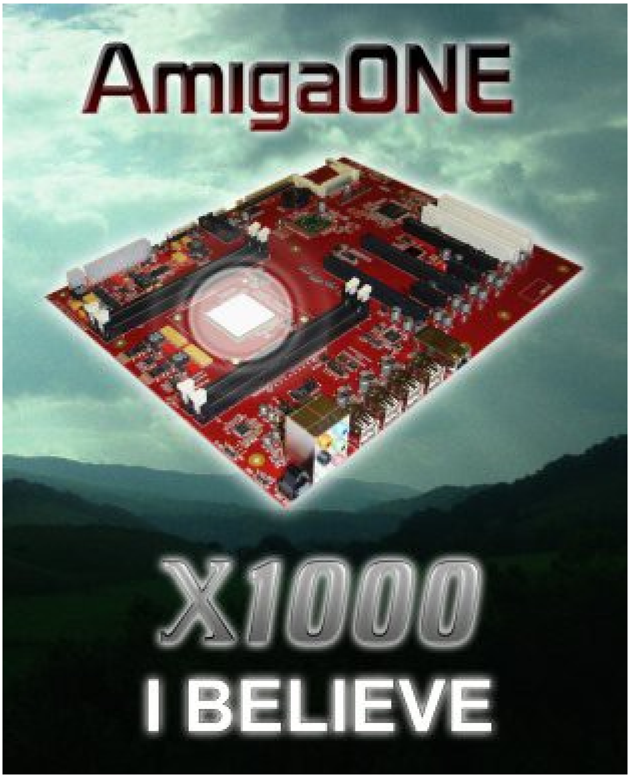
A1-X1000, il peggior computer mai creato?

Il culmine e probabilmente l'ufficializzazione della prima fede religiosa nata all'interno di un preciso contesto della storia dell'informatica (che ricordo essere anche una scienza), è stato raggiunto con la creazione del più assurdo computer mai concepito, l'AmigaONE X1000, nato nella triste realtà neo amighista sconfortante per qualsiasi appassionato di informatica proprio a partire da chi ha vissuto in prima persona l'epopea Commodore Amiga.

L'AmigaONE X1000 era la solenne promessa di rinascita che l'azienda A-Eon rivolse al piccolo gruppo di appassionati del sistema operativo AmigaOS 4.x (OS4), ancora oggi ostili all'incontrovertibile realtà storica della morte di una grandiosa piattaforma informatica, Amiga, in seguito alla scomparsa di Commodore nel lontano 1994; fallimento che decretò l'inizio della fine del supporto ad Amiga da parte delle principali software house dell'epoca, determinando di conseguenza la migrazione in massa degli amighisti verso altri sistemi.

A-Eon fondata nel 2009 ritenne che allora i tempi fossero maturi per la commercializzazione di un nuovo hardware appositamente ideato per OS4 e per tanto destinato a rappresentare agli occhi del mondo informatico il clamoroso ritorno nel 2010 di Amiga, 25 anni dopo la presentazione dell'A1000 datata 1985. I primi annunci sulla produzione dell'x1000 risalgono circa a fine 2009 - inizio 2010, con dietro già una fase di sviluppo del progetto lunga forse qualche anno. La data di commercializzazione di questo computer fu impressa nella testa dei fans come estate 2010 tramite varie

immagini promozionali di cui alcune ispirate all'avvento del divino monolito nero del romanzo (e poi film culto) 2001 odissea nello spazio...



I neo amighisti credono...



Due anni dopo venne faticosamente raggiunto il traguardo della vendita di una prima serie limitata dell'A1-X1000, si pensa nell'ordine massimo di alcune decine di modelli, mentre l'entrata definitiva in commercio non è mai avvenuta perché questi computer vengono attualmente realizzati in base a delle ordinazioni. Per cui tra il 2009 e il 2012, si è passati per tutta una serie di rinvii che a molti parvero il preludio di un più che probabile fallimento, suscitando anche notevoli polemiche e scavando un profondo solco tra le opinioni generali della scena di appassionati e curiosi ben prima che l'X1000 giungesse finalmente nelle case dei suoi primi acquirenti. Nel tentativo di reprimere in qualche modo il serpeggiante malumore dei fan OS4, allo scadere delle diverse date di uscita sul mercato man mano posticipate da A-Eon, la stessa azienda era solita fornire scuse come ad esempio dei ritardi dovuti al capodanno cinese (2011) o spediva dolcetti a qualche testata giornalistica svelando così finalmente, a fine 2010, la cpu PowerPc da montare in questa scheda, la PA6T-1682M dual core 2.0 Ghz, fino a quel momento tenuta segreta. Questa cpu da dolcetto si è rivelata infine un brutto scherzetto per chiunque credeva ingenuamente che si trattasse di una scelta vincente.

Prima di mostrarvi alcuni benchmark su AmigaOS di questa cpu il cui costo iniziale è stato di ben 500$ al pezzo, per poi diventare 1000$, passiamo per un'ulteriore premessa.

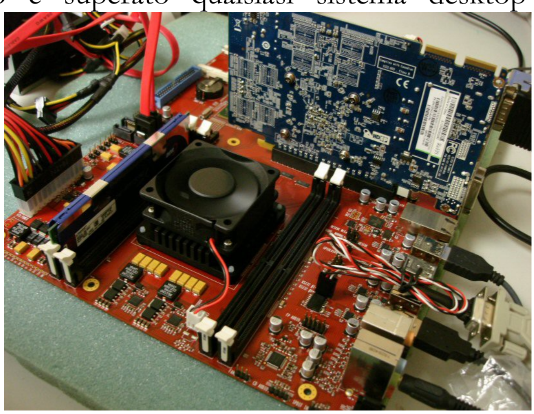
Il sistema operativo dalle caratteristiche vintage AmigaOS 4.x ha una concorrenza nella soluzione Amiga o.s. Like offerta dal sistema operativo chiamato Morphos, che sotto vari aspetti è molto simile ad OS4 e sviluppato da un diverso team, tedesco, che da circa tre anni è riuscito nell'impresa di supportare egregiamente l'originale hardware Apple PowerPC prodotto dalla casa di Cupertino nella prima metà degli anni 2000, cioè svariati modelli Mac antecedenti lo switch di Apple alla ben più conveniente architettura Intel x86 al tempo della seconda migrazione storica dopo la precedente 68k-PowerPC. I Mac Ppc della Apple supportati da Morphos (Powermac, Macmini, E-mac, Powerbook) sono quindi il diretto e ovvio metro di paragone per questo X1000 e lo dimostra il fatto che negli ultimi anni i fan di OS4 ipotizzavano la netta supremazia prestazionale del venturo monolite di A-Eon, nei confronti dei computer Mac dichiarati obsoleti dalla stessa Apple.

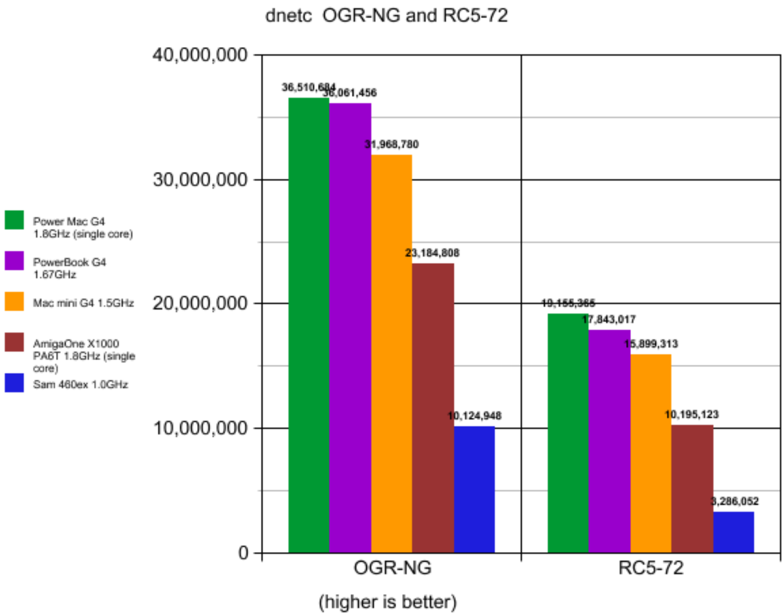
L'A1-X1000 era destinato a divenire il più potente sistema desktop con CPU PowerPC mai prodotto

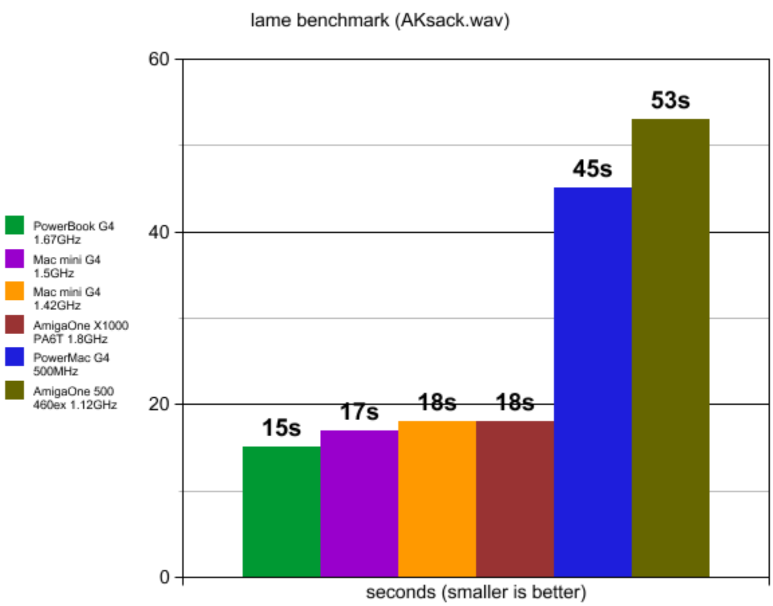
E intendiamoci, l'X1000 non ha niente a che vedere con l'architettura originale Amiga alla stregua di qualsiasi PC in vendita oggi nei supermercati, in quanto la principale differenza tra i PC e l'X1000 sarebbe l'impiego di una CPU Ppc anziché x86-64; con in più la presenza di un coprocessore dual core Xena a 500 Mhz, la cui utilità non è stata fino ad ora chiarita né da A-Eon né pare essere nota ai pochissimi sviluppatori amatoriali della scena e che lascia la netta impressione di esser stato inserito nell'X1000 come soprammobile, o al più per innescare la notevole fantasia degli utenti OS4 che spesso e volentieri si spinge oltre i confini della realtà oggettiva.

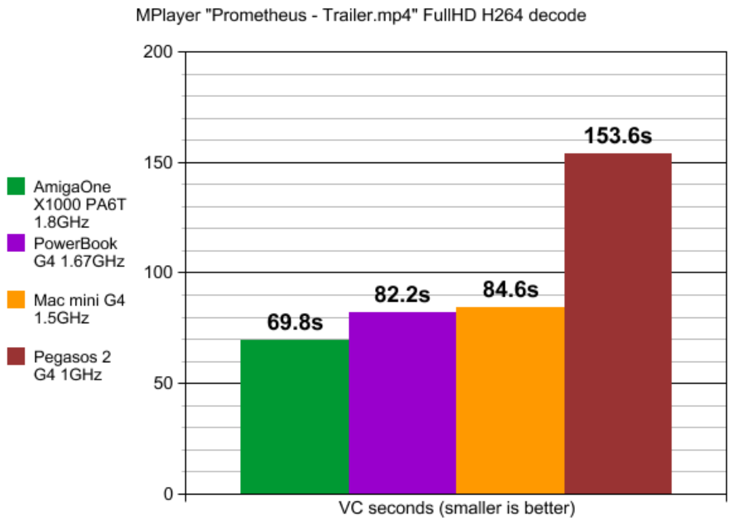
Ancora oggi pesa l'intervento a gamba tesa risalente a circa metà 2011 del famoso ex ingegnere Commodore, Dave Haynie, personaggio fino ad allora molto apprezzato dagli amighisti spesso morbosamente attaccati a tutto ciò che è pertinente alla storia Amiga, il quale bocciò su tutta la linea l'X1000, scatenando le peggiori ire dei neo amighisti, sempre più nervosi.

Dicevamo quindi che dall'A1-X1000 ci si attendeva delle prestazioni che pur essendo destinate a restare lontane dai processori Intel e Amd, sia attuali che di svariati anni fa, avrebbero quanto meno raggiunto e superato qualsiasi sistema desktop professionale Ppc prodotto prima del definitivo abbandono in tale ambito di codesta architettura, ma i fatti hanno infine dipinto ben altro scenario, ed ecco i risultati di una batteria di bench effettuati su queste macchine:




dnetc OGR-NG and RC5-72
40,000,000
30,000,000
20,000,000
10,000,000
0
Power Mac G4 1.8GHz (single core)
PowerBook G4 1.67GHz
Mac mini G4 1.5GHz
AmigaOne X1000 PA6T 1.8GHz (single core)
Sam 460ex 1.0GHz
36,510,684
36,061,456
31,968,780
23,184,808
10,124,948
19,155,365
17,843,017
15,899,313
10,195,123
3,286,052
OGR-NG
RC5-72
(higher is better)


lame benchmark (AKsack.wav)
60
40
20
0
PowerBook G4 1.67GHz
Mac mini G4 1.5GHz
Mac mini G4 1.42GHz
AmigaOne X1000 PA6T 1.8GHz
PowerMac G4 500MHz
AmigaOne 500 460ex 1.12GHz
15s
17s
18s
18s
45s
53s
seconds (smaller is better)

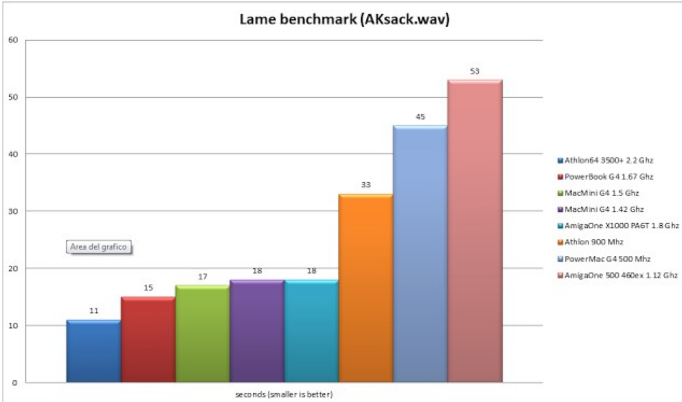


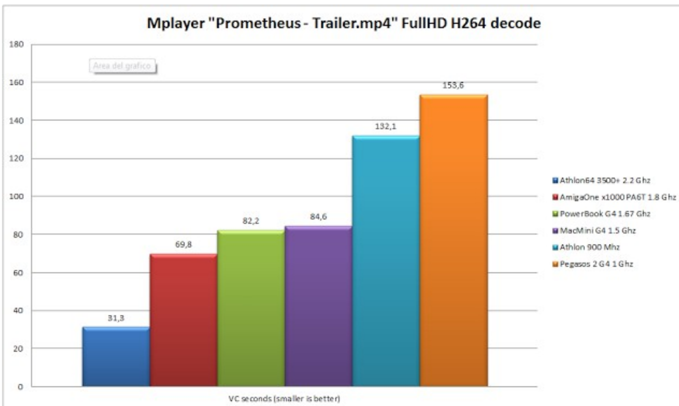
mplayer -benchmark -nosound -ao null -vo null -lavdopts skiploopfilter=none

RAGEMEM v0.37 - compiled 11/06/2010

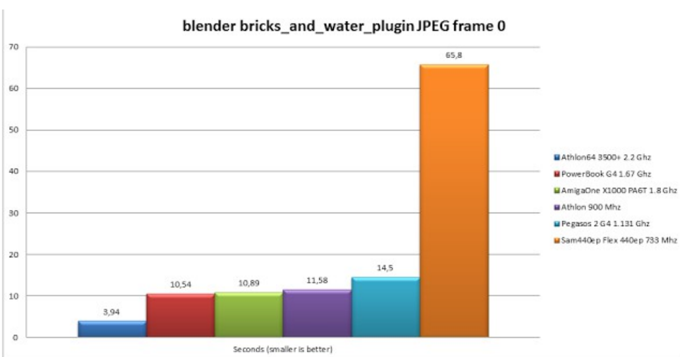
PowerMac G4@2Ghz	A1 X1000 PA6T@1.8Ghz	Pegasos 2 G4@1133 Mhz
L1: 16 KB	L1: 64 KB	L1: 32 KB
L2: 1024 KB	L2: 2048 KB	L2: 512 KB
L3: none	L3: none	L3: none
Cache Line: 0	Cache Line: 64	Cache Line: 32
--- CPU ---	--- CPU ---	--- CPU ---
MAX MIPS: 5982	MAX MIPS: 3084	MAX MIPS: 3398
--- L1 ---	--- L1 ---	--- L1 ---
READ32: 7606 MB/Sec	READ32: 6851 MB/Sec	READ32: 4318 MB/Sec
READ64: 15209 MB/Sec	READ64: 13682 MB/Sec	READ64: 8634 MB/Sec
WRITE32: 6518 MB/Sec	WRITE32: 6851 MB/Sec	WRITE32: 3701 MB/Sec
WRITE64: 5072 MB/Sec	WRITE64: 13681 MB/Sec	WRITE64: 2880 MB/Sec
--- L2 ---	--- L2 ---	--- L2 ---
READ32: 2166 MB/Sec	READ32: 3276 MB/Sec	READ32: 1942 MB/Sec
READ64: 2560 MB/Sec	READ64: 4784 MB/Sec	READ64: 2529 MB/Sec
WRITE32: 2445 MB/Sec	WRITE32: 2531 MB/Sec	WRITE32: 1745 MB/Sec
WRITE64: 3348 MB/Sec	WRITE64: 4090 MB/Sec	WRITE64: 2193 MB/Sec
--- RAM ---	--- RAM ---	--- RAM ---
READ32: 276 MB/Sec	READ32: 2857 MB/Sec	READ32: 144 MB/Sec
READ64: 276 MB/Sec	READ64: 4000 MB/Sec	READ64: 144 MB/Sec
WRITE32: 804 MB/Sec	WRITE32: 2732 MB/Sec	WRITE32: 197 MB/Sec
WRITE64: 810 MB/Sec	WRITE64: 3383 MB/Sec	WRITE64: 425 MB/Sec
WRITE: 752 MB/Sec (*)	WRITE: 352 MB/Sec (*)	WRITE: 795 MB/Sec (*)
--- VIDEO BUS ---	--- VIDEO BUS ---	--- VIDEO BUS ---
READ: 32 MB/Sec	READ: 15 MB/Sec	READ: 51 MB/Sec
WRITE: 180 MB/Sec	WRITE: 161 MB/Sec	WRITE: 221 MB/Sec

(*) "Tricky"





Mplayer –benchmark –nosound –ao null –vo null –lavdopts skiploopfilter=none



Blender –b bricks_and_water_plugin.blend –o pool –F JPEG –f 0

Blender windows is 2.48 standard version

Gli ultimi tre grafici consentono il confronto con delle cpu x86 ormai antiquate e fuori mercato e non si è proceduto a inserire dati di processori Intel o Amd attuali perché il risultato in questi bench sarebbe stato particolarmente impietoso. La conclusione a cui rapidamente si giunge osservando questi benchmark è che l'X1000 con AmigaOS 4.x non solo non surclassa le macchine Apple dotate di CPU PowerPc G4 (risalenti ai primi anni 2000) ma in certe situazioni riesce persino a prenderle sonoramente. Io stesso, possessore di un Powermac Quicksilver 2002 con CPU G4 933Mhz, acquistato su ebay due anni fa alla cifra di 80€, con neanche 1 ghz a disposizione non mi ritroverei molto lontano in termini prestazionali dall'X1000 in analoghi test e/o applicazioni eseguite sotto Morphos, un sistema operativo come detto abbastanza simile a OS4. Ed è importante sottolineare che la natura dei test effettuati è tale che i bench non possono essere significativamente influenzati dall'OS utilizzato.

Tutto ciò delinea senz'altro i contorni netti e indiscutibili del fallimento di tutta l'operazione AmigaOne X1000 e risulta di scarsa consolazione che esso resti la migliore macchina per l'esecuzione di OS4 (dettaglio rilevante in base al dogma già esposto), in quanto non solo ciò fa capire che questa scena neo amighista non si affaccerà mai sul mondo informatico contemporaneo (x86 o arm), ma getta una pessima ombra sull'altro AmigaOne in commercio, la sam460 prodotta dall'italiana Acube Systems che nei test esce sconfitta da computer di 12/13 anni fa che realmente oggi giacciono nelle discariche a pezzi. D'altronde parliamo di Aziende che non pubblicano dati e bench ufficiali dei propri prodotti, quindi è necessario far fronte a questa mancanza snocciolando i dati forniti dai diretti interessati, cioè gli acquirenti.

Un triste "primato" quello dell'A1-X1000 in ambito OS4, che tra le altre cose cadrebbe istantaneamente se venisse ad esempio realizzato un emulatore, su base PearPC, di queste macchine PowerPC per Windows o Linux.

E' facile comprendere come la scelta di una via così estrema e controcorrente seguita nel 2012/13 dall'X1000 e l'ostinarsi ad arrancare sul binario morto dei sistemi desktop PowerPC, presenta infine un conto terribilmente salato per dei risultati che come abbiamo visto vengono ridicolizzati dall'hardware mainstream

prodotto su ampia scala con tecnologia molto più avanzata. Infatti qui non stiamo parlando di aziende che operano nel mercato informatico ordinario, ma in un particolare settore detto di "nicchia", che tende a soddisfare i desideri di una piccolissima comunità che ha fatto di questi cosiddetti AmigaNG più un culto religioso che un semplice hobby.

I sostenitori di A-Eon e AmigaOS 4.x, oppressi dall'amara realtà di queste misere prestazioni ed essendo generalmente inclini alla menzogna, hanno persino provato a ricorrere dei bench alternativi trovati sul web a loro più graditi, esibendo così risultati di test non replicabili, addirittura estrapolati da fonti militari, in cui suddetta cpu operava certamente su processi altamente ottimizzati, il tutto ignorando volutamente le scadenti prestazioni ottenute nell'impiego stesso per cui l'X1000 esiste ed è stato prodotto, cioè l'esecuzione di AmigaOS. Questa incapacità congenita dei neo amighisti di guardare in faccia la realtà, li ha infine portati a dichiarare che non si potrà giungere a nessuna conclusione degna di esser presa in considerazione, senza prima passare esclusivamente per dei Benchmark effettuati in condizioni di maggiore e assoluto rigore. Ma chi dovrebbe compiere tali test? Il Cern? La Nasa? Non è dato a sapersi. Anzi, nei convulsi giorni in cui infuriava una siffatta e ridicola polemica, il fautore stesso di questa macchina e fondatore di A-Eon, Trevor Dickinson, è stato capace di una dichiarazione in merito ai benchmark che a molti è apparsa come sconcertante e non di certo orientata al suddetto rigore invocato con forza dai neo amighisti; qui una parte:

"As for benchmarks I don't really care about them myself. All I know is that performance in regular use is much faster and more responsive than that my either my A1-XE and Peg II running similar programs under AmigaOS 4.1"

In breve, non gli importa molto dei bench perché l'esecuzione o il caricamento di certi software, tra cui un porting di una vecchia versione di Firefox in versione perennemente alpha, caricano più velocemente o egli li percepisce come più reattivi. Non credo che Trevor Dickinson come chiunque di noi, acquisterebbe ad esempio una nuova automobile basandosi soltanto sull'assunto secondo cui il rivenditore è giunto al concessionario, partendo da casa propria,

impiegando 5 minuti di meno rispetto ad un altro modello di automobile, neanche credo che il Trevor acquisterebbe un'utilitaria degli anni 90 al prezzo di una berlina di lusso del 2012. Però senz'altro egli ritiene che sia il caso di promuovere il proprio X1000 senza dar peso alle prestazioni dello stesso e senza voler quantificarle in modo più preciso.

Nonostante la mancanza di una qualsivoglia analisi tecnica da parte dei produttori di questo X1000, non si è rivelato poi molto complesso trovare le cause di risultati tanto fallimentari. La PA6T è stata progettata ponendo come priorità il basso consumo energetico (5-13 watt) e per questo successivamente è stata impiegata in svariati ambiti quali router, sistemi di storage, apparati di telecomunicazione, computer di bordo, device militari o aerospaziali (*fonte: puntoinformatico.it*), e non sono quindi delle cpu pensate per i sistemi desktop, dove ad esempio nella fascia alta-entusiasta è la potenza ad essere la priorità rispetto ai consumi (e trascuriamo il fatto che l'X1000 prende severe bastonate anche dal modello più debole e low-power Intel Atom, figuratevi da un Core i7). Inoltre c'è da dire che lo sviluppo di questa cpu è stato interrotto, si tratta quindi di un ramo morto.

Dopo la dichiarazione del fondatore di A-Eon, che ha implicitamente ammesso la debolezza dell'X1000 emersa dalle prove sul campo, i toni della polemica nei forum dedicati ad OS4 si sono smorzati per dar spazio al classico dogma neo amighista, condito dal tipico vittimismo di quando trovandosi con le spalle al muro non vogliono assumersi la benché minima responsabilità delle loro scelte assurde:

" AmigaOS è un hobby e l'X1000 resta il miglior Computer per AmigaOS"

Sul fatto soggettivo che possa o meno interessare AmigaOS, nessuno ha ovviamente nulla da ridire, ma sull'utilizzo del concetto di hobby in effetti a questo punto qualche perplessità sussiste. Che si sappia esistono molti hobby che comportano delle spese di un certo livello, inutile anche fare esempi, ma un po' tutti condividono la fondamentale proprietà che a maggiore spesa corrisponde una maggiore e oggettiva qualità, cosa che non avviene affatto nella scena di nicchia dei sistemi operativi Amiga o.s. like intesa nel suo

insieme, dove altri os "hobbystici" al pari di OS4 sono:

- Aros: open source, gratuito e sviluppato anche per hardware mainstream x86, oltre che per i veri Amiga 68k
- Morphos: meno costoso e sviluppato per economico hardware vintage (Apple Ppc), con la possibilità di usarlo in gratuita modalità trial per sessioni lunghe mezz'ora.

Due sistemi operativi da molti ritenuti più completi e internamente consistenti di AmigaOS 4.x, che invece soffre dei maggiori ritardi nello sviluppo, come nell'esempio lampante del 3D real-time assente a tempo indeterminato per questo A1, tanto che per lo stesso X1000 è stata pubblicata una demo remake dell'originale boing-ball in uno pseudo 3D ottenuto tramite i driver 2D, similmente a quanto avveniva ai tempi dei primi giochi 3D del Super Nintendo.

A questo punto non resta che parlare del prezzo dell'X1000. La configurazione base dell'X1000 con un masterizzatore, 1Gb di ram DDR2, una scheda grafica ATI HD4650 1GB, e ovviamente AmigaOS 4.x, si porta sulle 2600€ iva inclusa. Se poi volete una tastiera con uno sticker boing-ball, un mouse, un giga aggiuntivo di ram (il massimo supportato da OS4 è 2 giga), il prezzo comprensivo di tasse e spedizione credo possa sfiorare le 3mila euro. L'X1000 fin dal principio era da intendersi al più come un oggetto da collezione per irriducibili Geek, ma il risultato della sua messa in commercio a questo prezzo e con simili prestazioni, ha scatenato un po' in tutti i forum Geek, in qualche modo a conoscenza dell'X1000, un'opera goliardica di messa alla gogna di suddetto A1, dove gli utenti andando a scovare nelle proprie cantine qualsiasi catorcio di PC fine anni 90 inizio 2000 hanno provato a replicare i test visti in precedenza allo scopo di rendere ancor più tragicomica la situazione che aveva già di suo un notevole carattere grottesco.

Per concludere l'ultima amara osservazione da fare è proprio sulla questione collezionismo. Chi ancora oggi parla e s'interessa di Amiga, inevitabilmente sarà un nostalgico possessore di diversi computer vintage e appassionato più degli oggetti in se che dell'effettivo utilizzo che se ne possa ancora fare. Le quotazioni dei computer Commodore e Amiga nell'usato possono raggiungere

cifre piuttosto alte e in presenza del package originale, magari in condizioni ottime, esse salgono ancora.

L'X1000 nonostante il prezzo da workstation di lusso, verrà spedito senza la benché minima cura per il dettaglio in quanto realizzato da una casa del tutto priva delle più elementari nozioni di marketing, oltre all'essersi dimostrati dei dilettanti allo sbaraglio nella produzione di hardware.

La domanda è: come si fa a riconoscere che questo prodotto sia un Amiga?

- Non esiste un solo motivo tecnico oggettivo per definire tale hardware un Amiga
- Non hanno i diritti sui marchi Commodore, Amiga e relativi loghi
- Non si sforzano di creare un'identità alternativa, d'impatto, o che sia minimamente colta
- Non è una macchina il cui Hardware sia competitivo come invece era Amiga; e nonché OS4 un sistema operativo del tutto privo di software moderno, ludico e professionale.
- E' probabilmente uno dei più inutili computer mai creati, con il peggior rapporto prezzo prestazioni della storia

La risposta a questa domanda ovviamente è quella già data dal titolo dell'opera: la comunità dei neo amighisti è di fatto dedita a professare una religione che resta del tutto estranea alle reali esigenze informatiche di qualsiasi tipologia d'utente moderno.

L'ingannevole nomenclatura neo amighista

Nell'attuale scena Amiga che ovviamente include anche i neo amighisti, si è soliti utilizzare la seguente terminologia:

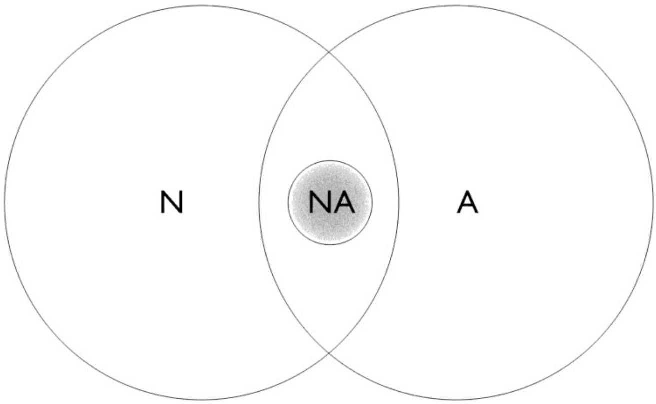
- **Amiga NG** per indicare gli attuali router (e chissà cos'altro in futuro) riadattati ad uso desktop con relativo porting di OS4
- **Amiga Like** per indicare i sistemi operativi Aros e Morphos ispirati all'originale Amiga o.s., ma non OS4 che gode del marchio AmigaOS
- **Amiga Classic** gli Amiga 68k o degli "ibridi" Ppc nel caso i modelli progettati da Commodore siano espansi con rare e costose espansioni dotate di doppia cpu 68k e Ppc, prodotte sul finire degli anni '90.

Ritengo questo insieme di "definizioni" nel complesso fuorviante in quanto mirato a dipingere un inesistente legame tra i veri Amiga e le routerboard discusse nei capitoli precedenti. Quindi è il momento di spiegare l'alternativa nomenclatura impiegata in questo libro più rigorosa e non ingannevole.
Ciò che oggi può essere chiamato Amiga consiste in:

- Un eventuale prodotto promosso da chi ne detiene legalmente il marchio
- I personal Computer progettati da Commodore, ampiamente descritti nella prima parte del libro.

Chi utilizzava, o utilizza ancora queste macchine originali, perché appassionato di retrocomputer, possiamo serenamente definirlo "amighista" e lo collocheremo nel sottostante diagramma

nell'insieme **A**. Sia Aros che Morphos ed OS4 (in ordine di anzianità) li chiameremo **Amiga o.s. Like*** in quanto tutti cloni o implementazioni moderne dell'originale Workbench. Coloro che seguono e utilizzano questi OS, li rappresenteremo con l'insieme **N**.



Nell'intersezione, o la parte comune dei due insieme così definiti, ritroviamo anche gli utenti OS4 dei quali solo una parte (quindi non proprio tutti...) è dedita a seguire la dottrina religiosa degli Amiga Ng, i neo amighisti. Quando ancora i contorni di questo culto erano nebulosi e poco nitidi, come reso nel precedente grafico, alcuni acquirenti di tali macchine (AmigaONE, Sam4x0) e sistema operativo (OS4) probabilmente erano mossi dai migliori intenti; tra questi troviamo anche degli sviluppatori indie che non essendo mai neanche riusciti a rientrare della spesa relativa all'hardware in questione, hanno finito per allontanarsi gradualmente da una dimensione che ormai ai più pare definitivamente fuoriuscita dalla sfera della razionalità.

I neo amighisti al contrario respingono le critiche che ininterrottamente piovono sull'esistenza di simili sistemi, da acquistare per un atto di fede anziché per qualsivoglia esigenza informatica, rispondendo che tale critica è mossa da chi non ne è utente (l'infedele), poco importa se si tratta magari di professionisti

* Amiga era un computer univocamente definito dall'architettura hardware dei prodotti C=Amiga, e non un sistema operativo, da qui l'errore nell'indicare come "Amiga Like" un OS

dell'ambito informatico perfettamente consci di quel che si tratta e che infine argomentano sempre in modo esaustivo le loro impressioni. Paradossalmente alcuni seguaci di tale culto informatico, piuttosto integralisti, neanche loro sono utenti di sistemi OS4, soprattutto a causa dei prezzi elevatissimi che in tempo di profonda crisi economica internazionale diventano chiaramente impossibili.

La crescente opposizione nei confronti di questo piccolo mondo fondato sull'alterazione di verità storiche che spesso ricorre anche a delle spudorate menzogne, in parte la si spiega con il notevole ritorno d'interesse e di moda per molte produzioni e prodotti informatici degli anni 80 - 90.

Non passa mese senza che venga pubblicato o annunciato uno o più remake degli storici videogames dell'epoca, sono stati celebrati gli anniversari dell'entrata in commercio prima di Amiga (25 anni nel 2010) e poi del C=64 (30 anni nel 2012); spopolano diversi emulatori per Android e iOS; esiste una moltitudine di siti forum e pagine social dedicate al retrogaming; nascono diversi musei come ad esempio il noto **Vigamus** di Roma



Inevitabilmente chiunque si avventuri sul web alla ricerca di informazioni sulle macchine originali Amiga, avrà una discreta probabilità di finire per imbattersi in questa grottesca situazione, che spero la pubblicazione del presente libro potrà contribuire a portare alla luce per quel che essa è nella realtà. Esistono anche

altre dimensioni legate al retrocomputer e al retrogaming, molto più sensate e coerenti con la memoria storica, rispetto alla malsana trasformazione del ricordo di Amiga operata dal cieco fanatismo dei neo amighisti. Ad esempio tutta la scena relativa ai mitici computer 8 Bit, ZX Spectrum, C=64 è ricca di produzioni di ogni genere, demo, porting, giochi nuovi commerciali e non, espansioni, etc etc. Intorno a queste storiche macchine si sono create comunità amichevoli e decisamente produttive.

In un qualsiasi forum dedicato ad Amiga è raro che venga alla luce un topic che non degeneri in rissa, specie se questo riguarderà alcuni temi "sensibili" e la maggioranza dei neo amighisti sembrano assolutamente incapaci di produrre qualcosa di interessante o bello con i loro amati sistemi. Spesso nei forum Amiga condizionati dalla religione OS4, la calma viene imposta tramite censura e sistemi non dissimili a quelli di un ordinamento di natura dittatoriale.

E' certamente possibile vedere oggi Amiga come una "ragazza interrotta", un argomento che al contrario di altre realtà storiche possa facilmente sconfinare nel mito, una Marilyn Monroe dell'informatica, ma non credo ci si possa illudere di rendere un favore agli antichi gioiellini Commodore, alterando delle verità storiche, al fine di mantenere in vita tale ricordo edulcorato e quindi costruire su esso una vera e propria religione; l'antitesi stessa della scienza informatica.



Tributo di Eric Schwartz (Superfrog) ad Amiga del 2010

Struttura del culto neo amighista

Benché non sia semplice dare una definizione rigorosa della Religione, è comunque ovvia la sua inerenza ai concetti di Sacro e Divino. Quasi tutti i culti religiosi possiedono una struttura finale abbastanza ben definita, con tanto di similitudini e parti in comune per le religioni tra loro imparentate. Per tanto la religione informatica esposta in questo trattato è definita principalmente grazie a delle evidenti analogie antropologiche del neo amighismo con i culti religiosi più diffusi.

Oltre alla presenza del dogma fino ad ora sviscerato nel dettaglio, abbiamo nel mondo dei neo amighisti delle "istituzioni" similari a quelle della chiesa e vale a dire le aziende coinvolte nel mondo OS4:

- Hyperion Entertainment (AmigaOS 4)
- A-Eon Technology Ltd (AmigaOne x1000)
- Acube Systems Srl (AmigaOne 500 / Sam460)

Chiaramente queste aziende non si presentano affatto al pubblico come istituzioni religiose, basta vedere i relativi website per rendersi conto di come tutto sia in ordine e in regola per quel che concerne la presentazione e vendita dei loro prodotti, ma nella pratica queste vengono trattate e venerate dai propri clienti alla stessa stregua di cattedrali. L'esempio più lampante, oltre all'assoluta riverenza degli utenti OS4 che ritengono inammissibile praticamente ogni forma di critica rivolta a tali entità commerciali, è la tendenza dei neo amighisti a considerare i nomi elencati in precedenza come delle ONLUS anziché per quel che realmente sono da un punto di vista giuridico, cioè aziende srl o ltd. Quindi se ad esempio si rendesse necessario creare il sito ufficiale per OS4

prodotto da Hyperion, ecco che i fans/clienti si adoperano nel crearlo gratuitamente. Oppure se una di queste aziende organizzasse una mostra dei propri prodotti a scopo promozionale, ecco che i clienti si lanceranno in offerte in danaro. Più mille altre piccole sfaccettature che è possibile cogliere leggendo o scrivendo nei forum Amighisti più gettonati, come amigaworld.net o l'italiano amiganews.it luoghi che rigettano a priori un pluralismo "filosofico" perché basati sul puro integralismo tipico dei neo amighisti. D'altronde senza una passione da parte dei propri clienti come quella religiosa difficilmente tali aziende potrebbero esistere e sopravvivere sul competitivo mercato dell'informatica.

Esporrò ora alcune dirette conseguenze di questa assurda situazione, tra cui il grave episodio della pubblicazione di una lista di proscrizione stilata da un neo amighista serbo, riportante i nick e nomi di singole persone giudicate colpevoli di una serrata critica verso OS4; partendo però prima dal delirante manifesto della scena Amiga Ng, stavolta tutto italiano, che ben dipinge la ristretta mentalità tipica del neo amighista e la sua completa sua alienazione dalla realtà oggettiva:

"...il marchio Amiga non è mai morto: ha solo avuto un passaggio di consegne, passando prima dalla Commodore e altre società, e poi attualmente venendo acquisito da Hyperion, che ne detiene i diritti e le possibilità di sviluppo.

In definitiva, possiamo quindi riaffermare i seguenti punti:

1) Il marchio Amiga non è mai morto, e anche se ha subito un deciso rallentamento nel suo sviluppo, ora sta riemergendo e riaffermandosi alla grande, visto che oramai è il quarto OS più diffuso. Al tempo stesso si può però affermare che il suo vecchio propietario, il marchio Commodore, ultimamente riapparso, lui sì che è davvero morto, in quanto si limita a fare sistemi e hardware basati su distro lunux.

2) Diffidate da sistemi cloni, soprattutto Aros e Icaros Desktop, che si permettono di autodefinifirsi "sistemi operativi Amiga" ma che in realtà non fanno altro che andare contro la stessa filosofia di Amiga, oltre al fatto di rallentare lo sviluppo degli os ufficiali, di creare confusione e di non essere compatibili. Amiga os e x86 non avranno mai nulla a che fare tra loro.

3) Amiga Os è la diretta evoluzione del Workbench, 20 anni circa di continui rinnovamenti, aggiornamenti e upgrade, insomma un s.o. storico e seminale per l'evoluzione informatica.

4) Alcuni siti e e fonti danno per scaduto, bollito e fuso il progetto Amiga ufficiale, quando in realtà il suo futuro è piu roseo che mai, vista la situazione in cui

versano gli altri os: Windows: un s.o. che punta presto alla fine della sua esistenza; dopo il collasso di Windows Vista, un leggero miglioramento da parte di Windows 7 e presto Windows 8, che dalle premesse segnerà la fine del suddetto s.o.; Linux: un semplice giocattolo per smanettoni, un s.o. che dipende quasi esclusivamente dalla rete: provate ad installare un programma, sarete sempre costretti a prelevarlo dal repository, e dove è la caratteristica base, l'auto-installazione??? Mac os un tempo si definiva "pensa differente", utilizzando un'architettura ppc, e poi, cosa ha fatto? Ha scelto la strada più facile, passando agli x86 e avvicinandosi allo stesso Windows da cui un tempo prendeva le distanze.

La soluzione quindi è una sola, un s.o. che ha fondato le basi, moderno e antico al tempo stesso,che appena sarà maturato sarà in grado di imporsi come valida alternativa al classico Windows pensiero, un nuovo ma al tempo stesso antico modo di pensare all'informatica, come accadeva all'inizio degli anni 80, come accadeva al Commodore Amiga durante il suo periodo d'oro. degli anni Novanta, un'azienda capace di imporsi e diventare punto di riferimento sbaragliando la concorrenza dell'epoca (Home computer come Atari ST, Spectrum, Msx, Amstrad, e lo stesso Pc MsDos ultraoneroso a cui sia il Commodore 64 che l'Amiga hanno dato una giusta lezione) sia a livello professionale che ludico.

Il fallimento di Commodore purtroppo ha modificato la storia… ma ora è arrivato il momento di riprendere quello che appartenava ad Amiga: il giusto tributo ad una piattaforma rivoluzionaria e indispensabile per il futuro informatico."

Testo integrale all'indirizzo :
http://k-retrogaming.blogspot.it/2012/04/il-futuro-dellinformatica-amiga-os.html

You Tube

- CommodoreUSA LCC channel No comments allowed!
- Aussie Fake Amigan
- Amiga 1000 Missrepresentation
- Amiga4Be Italian non solo troll Alter ego Rhapsdoyssey
- Jsuttonus Great troll
- No Label Ugd – No label, not underground
- Italian troll#2 Pippos 34
- Rhapsodyssey
- K+

AMIGAWORLD.NET

- EXEC (not a real EXEC)
- Wolf to The Moon (hrvatski troll)
- Big Aussie (Leo Nigro) (Aussie troll)
- Linnar
- Damocles (sounds like Spammy, unlike real Damocles)
- x86 Amigist (no Amigist at all)

Amiga.org

- BigAussie (Leo Nigro)
- Dammy (king of C=USA spammers)
- Digitex (Barry Altman)
- Wolf To The Moon (CommodoreUSA goes Croatia)
- Terminills *Aros Meth Dealer*
- WarPiper *New Born Spammer, like inna Serbian movie*

Non Solo Amiga.com (Italy)

- Lucommodore
- Amig4Be
- Seiya

New C=USA forum

Elite Class Trolls

- Barron Harkonnen Barry Altman aka Digitex
- New old Aussie Leo Nigro now AMIGATEK
- Darkon Turas *new mr. moderator*
- SYNTEK Jeremy new admin developer
- Linnar
- Amig4Be
- Middleman
- Harry new boy of CUSA
- Wolf The tHe Moon
- Middleman
- Kronus

Members / just C=USA users. no trolling activity (fooled ones) / Random examples

- Warp Dark Matter
- James 2002
- Papparony
- Common Sense
- Ptah
- Skynet
- Tron
- Jdog
- Berserker
- Vespasianus
- Scryer136
- Commodor
- Xerxes
- JahSebalbaky
- Commodor64
- Soevil C
- Komodor

OBSOLETE: Fake Commodore Fake Amiga Fake Org

- CUSA CTO
- Dammy
- Middleman
- Komodus
- Computercoder
- Profile no 65
- James 2002
- Profile 837
- Cyberking
- Belial 6
- Buddy
- Hydra Star Master

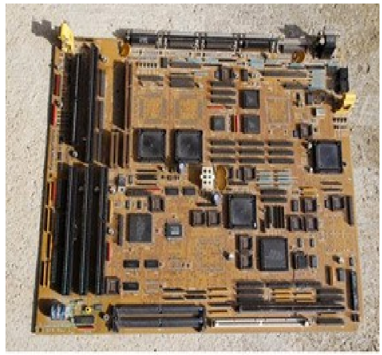
PLEASE REPORT IF YOU ENCOUTER MORE

In questo ambiente è possibile riscontrare anche delle particolari forme di animismo e non di rado viene attribuita ad Amiga un cuore, un'anima o comunque sia un'essenza vitale ovviamente del tutto assente nel resto della tecnologia mai prodotta, come se la stessa fisica dei semiconduttori cedesse il passo a qualche entità di natura spirituale. Inizialmente vien spontaneo prendere frasi o definizioni simili come metaforiche o eccessivamente appassionate, però dopo alcuni anni che mi è capitato di leggere cose del genere, il dubbio che essi ci credano davvero è divenuto abbastanza serio. Non manca neanche una notevole mitologia intorno alle macchine originali Amiga e nuovamente la similitudine con la religione diviene netta e precisa. In diverse feste del culto cattolico, ad esempio come quelle dei santi patroni, sono spesso presenti alcuni rituali riconducibili ad epoche lontane quando imperava un culto pagano. Amiga NG (la fuorviante definizione data dai neo amighisti alle loro macchine) viene spesso associata a un immaginario ricco di assurdi racconti dove Amiga (quella che loro definiscono classic) era praticamente capace di ogni cosa[*] e quasi astratta dal normale e ovvio contesto evolutivo informatico che, come detto nei primi capitoli, vide Amiga prima ristagnare e quindi giungere alla sua fine, seppur con ogni probabilità prematura.

D'altro canto è impossibile intendere il neo amighismo diversamente da un culto religioso, come ad esempio un'ideologia, perché in tutti questi anni di lotte interne, teorie campate in aria su cospirazioni, battaglie legali, annunci e colpi di scena mai concretizzati, non si è riusciti a stendere un condivisibile insieme di principi informatici per la definizione di un nuovo Amiga, per forza di cose diverso dall'originale, ma pur sempre parte sensata del mercato odierno come prodotto di nicchia. In linea generale le qualità desiderate per un ipotetico Amiga NG sarebbero una potenza hardware quantomeno in linea con quella moderna, dato che ormai è impensabile di presentarsi "avanti" come accadde nel 1985; un sistema operativo molto leggero scritto da zero e il cui software godrà di un'ottimizzazione tale da prevedere ancora, nel 2013, la programmazione assembly come quella praticata ad esempio nell'ambito delle console da gioco, seppur marginalmente. Cioè tutte caratteristiche che all'atto pratico saranno destinate

* Il vecchio slogan anni '80 "Only Amiga makes it possible" è ora diventato l'equivalente di un mantra

ineluttabilmente alla reinvenzione della ruota, cioè a qualcosa che mai potrà essere economicamente conveniente o capace di attrarre i necessari investimenti. Ancora una volta, si tratta di un modo di pensare profondamente sbagliato.







Un simbolico contrasto tra la mitologia neo amighista e la cruda realtà lo si è avuto quando il già citato Dave Haynie, alla ricerca di un sostegno economico per le cure della moglie purtroppo colpita dal cancro, mise in vendita l'originale scheda prototipo realizzata per testare il chipset A.A.A. e relativa documentazione. Questo chipset che forse avrebbe potuto permettere a C= di evolvere in tempo la propria piattaforma informatica Amiga, considerato una sorta di Sacro Graal dalla comunità di neo amighisti, apparve invece nell'asta ebay del 2011 per quel che realmente era moltissimi anni dopo il fallimento Commodore, vale a dire dell'inutile ferraglia impolverata, non funzionante, tenuta in garage e fotografata senza nessuna particolare riverenza sul suolo antistante l'abitazione dell'ex ingegnere C=

Il caso Commodore USA

Una volta esposto il dogma della religione praticata dai neo amighisti, il mito, le origini, i meccanismi psicologici e la struttura antropologica della loro comunità, resta da trattare la parte più perniciosa di ogni culto fondamentalista e cioè la reazione violenta contro quello che è considerato blasfemo e oltraggioso.

Nel 2010 l'azienda statunitense Commodore USA annunciò l'acquisizione dei diritti per la commercializzazione di nuovi personal computer sotto i brand Commodore e Amiga. Nell'aprile del 2011 C=USA giunse così a lanciare la riproposizione in chiave moderna del Commodore 64, chiamato C=64x, una fedele replica del leggendario biscottone creato per poter alloggiare al proprio interno una scheda madre standard mini itx, un lettore Blu-Ray e infine una tastiera in perfetto stile originale ovviamente riadattata per uso moderno.

Il lancio del C=64x ha immediatamente scatenato l'interesse di tutta l'informazione sia tecnologica che generica, grazie anche allo spot virale che reclamizzava il nuovo C=64 nella promozione incrociata con l'edizione Blu-Ray di Tron Legacy della Disney, similmente a quanto accadde trent'anni fa con il C64 reclamizzato insieme al film Tron .

C=USA aveva nelle proprie intenzioni, in seguito rispettate, di dotare i propri computer del sistema operativo Commodore OS, derivato da Linux Mint/Ubuntu, ciò per stuzzicare l'interesse dei nostalgici fornendo loro anche il notevole parco software moderno del mondo open source. A voler essere pignoli avrebbero potuto tranquillamente vendere il C=64x con una versione di Windows,

visto che il Basic V2 del mitico C=64 era programmato dalla stessa Microsoft.

Tutto ciò, tra censure e malumori, non venne affatto gradito dalla comunità dei neo amighisti che vedeva in questa operazione commerciale, cristallina e semplice, un qualche pericolo di natura occulta. Oltre al fatto che era annunciata da C=Usa la linea Commodore Amiga con sistema operativo Linux 64 bit, cpu Intel e gpu Nvidia (blasfemia pura), l'odio della comunità neo amighista verso l'operato di questa azienda derivava anche dalla presunta mancanza di "rispetto" da parte della stessa nei confronti di tali onorabili amighisti duri e puri!

A mio avviso una simile reazione era invece scatenata da due fattori:

- Le critiche rivolte a C=USA dai neo amighisti, cioè di voler etichettare come Amiga dei sistemi x86 Linux, rischiavano di divenire un boomerang dato che loro stessi etichettano hardware estraneo ad Amiga come tale e in base a ciò da sempre snobbano i sistemi operativi di nicchia Aros e Morphos perché non ufficiali e non in possesso del nome (marchio) AmigaOS (che comunque neanche appartiene all'epopea Commodore)
- Il loro culto underground, per certi versi fino ad allora protetto da un velo di pudore nonché ignoto alla maggior parte delle persone, rischiava di venire a galla nel peggiore dei modi, cosa che è infine puntualmente accaduta.

Il CEO, fondatore e principale investitore di Commodore USA, Barry Altman, è deceduto a inizio Dicembre 2012 all'età di 62 anni dopo un anno di lotta al cancro. Un 2012 quindi funesto per il nome Commodore, nel quale è venuto a mancare lo stesso padre della grande C= Jack Tramiel.



Barry Altman 1949 - 2012

Credo sia importante precisare che non tutti gli ex amighisti (anche quelli più critici con la religione finora esposta) nutrono molto affetto verso lo storico nome Commodore, perché imputano alla cecità della dirigenza C= degli anni 90, le principali colpe della prematura scomparsa di Amiga e con essa la morte dei sogni di milioni di utenti.

Benché tale risentimento sia per certi versi comprensibile, bisogna anche considerare che già nel '92 Commodore versava in una condizione economica disastrata con un deficit di 647 milioni di dollari. In seguito ridusse parzialmente le perdite tagliando parecchi progetti e modificando la propria struttura con diversi licenziamenti, ma il calo delle vendite di Amiga a quel punto era divenuto drastico e irreversibile a causa dell'esplosione prepotente dei PC in un mercato come quello dei videogiochi per altro pronto alla rivoluzione Sony Playstation, le cui notevoli caratteristiche tecnologiche erano note già nel 94.

Quella videoludica era a quel punto un'industria avviata a un'espansione tale che le avrebbe permesso, anni dopo, di sorpassare in termini di fatturato persino la settima arte, il cinema. Nessuno può realmente dire con certezza che il rinnovo del chipset*, o un cambio radicale di direzione, avrebbe preservato integro quanto era caro agli amighisti dell'epoca, né si poteva pretendere che una piattaforma informatica in declino vivesse per sempre nella dura competizione come quella nata in quegli anni, o che un nuovo team di poche persone potesse nuovamente influenzare l'industria tecnologica ormai diventata enorme e complessa, dall'inerzia schiacciante, grazie ad investimenti economici immensi su ricerca e sviluppo.

Tuttavia a sentire alcuni neo amighisti sembra quasi che fu una pura cattiveria l'aver chiuso baracca, un'azione meramente malvagia, per di più partendo da una piattaforma informatica avanti di 10 anni (almeno!), come spesso amano ripetere fino allo sfinimento. Eppure 10 anni dopo il 1985 si trovavano in commercio computer dotati di processori a 3.3 milioni di transistor, i primi esemplari di schede grafiche con accelerazione 3D, nascevano le Api DirectX di Microsoft, software multimediali

* In linea teorica nel 1990 l'AAA avrebbe rappresentato l'ideale evoluzione di Amiga e garantito ancora alcuni anni di superiorità rispetto all'agguerrita concorrenza

interattivi su Cd rom, sistemi operativi non ancora perfetti, ma con caratteristiche più evolute dell'Amiga o.s. La differenza tra l'essere stata Amiga una piattaforma indiscutibilmente pionieristica nel 1985, con quanto invece dipinge il mito neo amighista, è probabilmente molto ampia.

Ci sarebbero tanti episodi da raccontare e tristemente legati all'odio dei neo amighisti contro C=USA, ma dopo un'attenta riflessione ho scelto di non citarli in questo libro per mantenere l'opera orientata ad un'analisi il più possibile asettica della controversa dimensione finora descritta. Molti dettagli e retroscena potete comunque trovarli nella critica ad OS4 nell'apposita sezione di Commodore Computer Blog.

Conclusioni

Inquadrato un simile culto come qualcosa di sterile e dannoso alla stessa memoria storica di Amiga e ormai consapevoli dell'impossibilità di rivivere un'epoca come quella degli anni '80 e '90, nonché certi dell'inutilità di procedere alla reinvenzione della ruota riscrivendo da zero interi sistemi operativi con la missione impossibile di renderli attraenti al grande pubblico sempre meno affezionato al personal computer; escludendo dunque la malsana via teologica e quella ormai impraticabile tecnico informatica, parlare di un ipotetico Amiga di nuova generazione diverrebbe inevitabilmente qualcosa di molto simile a un dibattito filosofico, magari anche interessante, ma destinato a restare fine a se stesso. Non raccolgo tale sfida per un motivo ben preciso, Amiga era senza dubbio il prototipo del computer moderno e da molti anni i computer servono per rendere l'utente il più possibile produttivo in molteplici ambiti, tenendo ovviamente conto dello stato di avanzamento delle tecnologie hardware e software. Cioè, in poche parole il computer serve per fare qualcosa dalla complessità tale che ne giustifichi l'impiego. Il successo dei tablet e smartphone non deve meravigliare perché prima della loro apparizione sono stati venduti centinaia di milioni di computer destinati alla comunicazione e al web, con in più la gradita possibilità di accedere ai diversi elementi multimediali presenti in rete, più pesanti in termini di potenza computazionale.
Quindi quel che a mio parere un nostalgico delle macchine Commodore dovrebbe fare è semplicemente godere degli attuali frutti di quel filo evolutivo, che pur avendo estromesso dai giochi Amiga nella metà degli anni '90, mantiene sempre vivo quanto

seminato dai programmatori che fecero mitici i prodotti della grande Commodore. Non riversare dunque l'affetto e la nostalgia per un'epoca ormai lontana, interamente sulla fredda macchina Amiga intesa come circuiti, transistor o Workbench, cercando di adattarli male e a forza a prodotti pseudo vintage, inutili e scadenti, ma piuttosto accarezzare sempre il ricordo delle prime linee di codice scritte, dei primi disegni bitmap o in poligoni 3D; il ricordo della nostra gioventù e dello stupore per la nascita di quell'informatica che oggi si presenta realmente evoluta, matura, come lo siamo noi stessi.

Indice



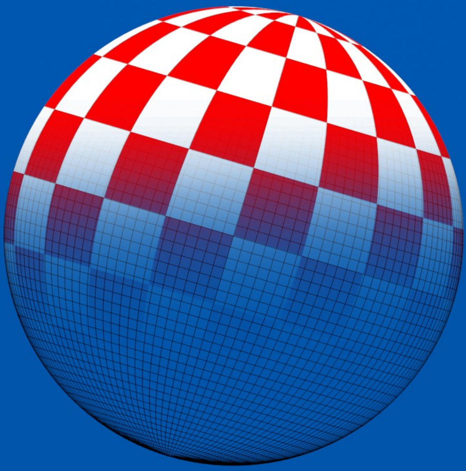
MA...
È TUTTO VERO
PER DAVVERO?
SISSIGNORI, È COSÌ:
È TORNATA LA
COMMODORE GENERATION
ED HA UNA SUA RIVISTA
DI RIFERIMENTO!
COMMODORE FAN GAZETTE
SÌ, È TORNATO IL C=64!
COMMODORE GENERATION RULEZ!
VIDEOGAMES & RETROGAMES
www.NonSoloAmiga.com
progetto creativo
SEGUICI SU
WWW.COMMODOREFANGAZETTE.COM

"Amiga, da informatica a religione"

Scritto e impaginato con LibreOffice Writer 4.0
Grafica copertina realizzata con Blender 2.65

E' possibile supportare future pubblicazioni con una donazione a www.commodorecomputerblog.com
(Unofficial and non-profit fan blog)

La gloriosa Commodore, casa madre di successi mondiali come C=64, Amiga e un po' mamma per tantissimi appassionati di informatica, nel lontano 1994 scomparve improvvisamente dal firmamento delle maggiori case produttrici di personal computer. Non fu semplice per l'amighista trovarsi "orfano" a partire dalla seconda metà degli anni '90, al principio di una decisiva e serrata evoluzione tecnologia che nel giro di un decennio avrebbe rivoluzionato la nostra stessa società. Chiunque allora apprezzava Amiga per il suo ricco parco software professionale e creativo, oltre che per i suoi mitici giochi, rimase così disorientato e inizialmente senza alcun punto di riferimento. Trascorsi ormai quasi vent'anni dal fatidico anno in cui cadde Commodore, con tanti di noi resi oggi produttivi dalle molteplici soluzioni presenti nell'ambito informatico moderno, esiste tutt'ora un'intricata scena Amiga che fa della passione per quelle antiche macchine uno stile di vita, una filosofia, un vero e proprio culto. Questo libro analizza la parte più estrema e radicale di tale comunità, giunta di fatto alla creazione di una "religione informatica". Un ossimoro quest'ultimo che verrà meglio compreso con la lettura completa del saggio, un documento unico nel suo genere... così come unica fu Amiga.



commodore computer blog